
Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 3, PS2 y PSP más vendida en España
#105
Play manía
Portugal 2,99€
¡DESCUENTO SEGURO!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.89
• STRANGLEHOLD PS3
• COLIN MCRAE DIRT PS3
• STUNTMAN IGNITION PS2
• TALES OF THE WORLD PSP
• CRAZY TAXI PSP
GUÍA DE COMPRAS 150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
HOBBY PRESS
» COMPARATIVA
¡LA MEJOR ACCIÓN EN PS3!
Stranglehold, Heavenly Sword, Transformers, Ninja Gaiden Sigma, Spider-Man 3...
» REPORTAJE
LA NUEVA PSP
Más ligera, pequeña y sorprendente...
» REPORTAJE
GAMES CONVENTION: EL E3 EUROPEO
Midnight Club Los Angeles, Mafia II, La Conspiración Bourne, Half-Life 2...
» PREVIEW
NBA LIVE 08
¡Descubre el mejor basket para PS2 PSP y PS3!
¡MOSQUIS, QUÉ EXCLUSIVA!
La familia más gamberra de la tele juega en PS2, PSP y PS3
LOS SIMPSON
GUÍAS Y TRUCOS
PS3 Heavenly Sword
PS2 Obscure II
PS3 The Darkness
LO MÁS NUEVO
PS3 Stranglehold • Colin McRae DIRT • Warhawk...
PS2 Stuntman Ignition • Syphon Filter DM...
PSP Naruto Ultimate Ninja Heroes • FF Tactics...
8 424094 800032 00105



SUMARIO 105



EDITORIAL
¡¡¡YA VIENE LA PLAGA!!!

Con el fin de las vacaciones todo vuelve a la normalidad. Empiezan las clases, hay que volver al trabajo... Y los lanzamientos de nuevos títulos se acumulan. Es el aviso de que empieza la nueva temporada. El momento del año donde se lanzan más y mejores juegos.

Este año el pistoletazo de salida lo ha marcado la feria europea del videojuegos, el Games Convention de Alemania, que en esta edición ha logrado colocarse a la altura del E3 y nos ha permitido disfrutar en vivo y en directo de algunos de los mejores juegos de la temporada... y del año que viene. Ha habido sorpresas, anuncios, nuevos datos de títulos emblemáticos...

Pero si de lo que se trata es de jugar ya mismo, la avanzadilla de la plaga navideña va a ser *Stranglehold*, un juego de acción que, de verdad, os va a dejar con la boca abierta y que os servirá para ir abriendo boca a juegos tan interesantes como *Juiced 2, Stuntman*, los "clásicos" navideños como el fútbol, los *SingStar, Need For Speed o Dragon Ball*. Y si podéis esperar un poco más, atentos a *Assassin's Creed, Los Simpson, Haze, Call of Duty 4, Unreal, Silent Hill Origins...*

¿Y sabéis lo mejor de todo? Que hay juegos de calidad para todas las consolas. PS3 se lleva la palma en cuanto a novedades de relumbrón, pero ojo con PS2. Aunque novedades "novedosas" no hay muchas, lo cierto es que estas navidades los jugadores de PS2 no nos vamos a poder quejar. *FIFA, PES, Los Simpson* (por cierto, no os perdáis el reportaje, el juego es la caña), *Need for Speed, Smackdown, Buzz, SingStar, Moto GP...* Cantidad y calidad para elegir. Os aseguramos que no os vais a aburrir.

Heavenly Sword: te contamos cómo aprovechar las habilidades de Nariko.

¡PRIMERAS IMÁGENES!

Ferrari Challenge nos permitirá participar en las elitistas carreras que organiza la marca italiana para los dueños de sus coches. Y por supuesto, habrá daños en los coches...

FERRARI CHALLENGE TROFEO PIRELLI | PS3, PS2 Y PSP | SYSTEM 3 | VELOCIDAD | 23 DE NOVIEMBRE

Vive el reto de Ferrari

COINCIDIENDO CON EL 60 ANIVERSARIO DE LA MARCA, TODOS VAMOS A PODER PILOTAR UNO DE SUS **LUJOSOS DEPORTIVOS**...

Muchos dueños de un deportivo Ferrari sueñan con competir y poner su máquina a prueba. Así nació el "Ferrari Challenge", una elitista competición que ahora salta de forma oficial a todas las consolas de Sony.

Si hay una marca de coches que simboliza el "glamour", el éxito, la velocidad y el dinero, esa es Ferrari. Muchos de sus modelos son el sueño imposible de los amantes de la velocidad, un sueño que ahora va a estar a su alcance gracias a las consolas de Sony. En *Ferrari Challenge Trofeo Pirelli* podremos pilotar las más potentes bestias del asfalto, como el *F340*, con las que competiremos en un total de 16 circuitos, muchos de ellos extraídos de la competición oficial.
Lo más atractivo de todo es que el manejo de todos los vehículos será tremendamente fiel a la realidad, ofreciendo matices distintos en el manejo de cada coche. Este nivel de detalle sólo ha sido posible gracias a la intervención de los ingenieros de Ferrari en el desarrollo del juego, así como la activa participación de Bruno Senna, el sobrino del mítico piloto de F1.
Por si fuera poco, presentará un sistema de daños progresivos, que afectará tanto a la apariencia de nuestro bólido como a su manejo.
Añade a esta atractiva propuesta modos Online (en los que podrán competir hasta 16 jugadores), actualizaciones Online (para poner al día los detalles de los equipos y coches) y distintos modos para un jugador (temporada, carrera rápida...) y el resultado es un título que hará las delicias de los amantes de los deportivos y, en especial, de esta elitista marca. Si ya das por hecho que jamás tendrás uno, no te quites el capricho de conducirlo en noviembre, aunque sea de forma virtual...



Deseados modelos como el F430 estarán a tu alcance en el reñido Trofeo Pirelli.



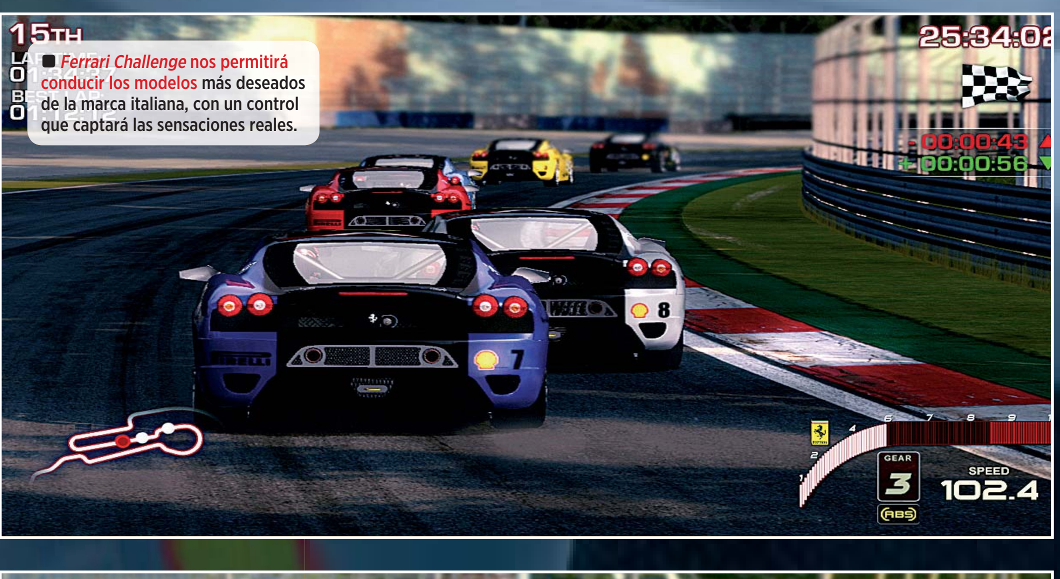
Modelos clásicos y actuales se darán cita en el asfalto, en 16 pistas de la competición real.



El juego ofrecerá distintas vistas para que disfrutemos a tope de la velocidad o del acabado de los vehículos como más nos guste.



Los menús, la presentación de los vehículos... todo será un homenaje para celebrar los 60 años que cumple "Il cavallino rampante".



Ferrari Challenge nos permitirá conducir los modelos más deseados de la marca italiana, con un control que captará las sensaciones reales.

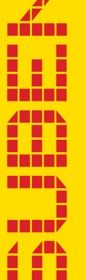


Los ingenieros de Ferrari están participando activamente en el desarrollo del juego, lo que notaremos hasta en la suspensión.









LA FERIA GAMES CONVENTION...

Tras el enorme éxito de este año, se perfila como la sucesora del E3 como un show enorme, repleto de gente, juegos, azafatas... Un show al estilo americano, pero en Europa.

ROCK BAND, POR "TOCAR" EN PS2...

Aunque en un principio el juego sólo iba a debutar en PS3, sus creadores han confirmado que PS2 también recibirá el juego. Ahora sí que es verdad eso de "Las viejas glorias del rock nunca mueren".

PSP, POR SEGUIR "CRECIENDO"

Un nuevo diseño más fino, nuevos periféricos como el GPS y juegos cada vez mejores (*Silent Hill Origins*, *Crisis Core*...). ¡No deja de darnos alegrías!





HEAVENLY SWORD

Quizá esperábamos mucho, quizá prometieron demasiado, pero lo cierto es que técnicamente el juego impresiona, pero a la hora de jugar se queda corto por todas partes...

LOS JUEGOS DE PS2 EN LA FERIA GC

Pese a su buen estado de salud y seguir arrasando en ventas, las consolas de nueva generación están acaparando todos los títulos nuevos y dejando poco para PS2. ¿Por qué?



LOS LANZAMIENTOS DE PLAYSTATION 3

Casi todos los títulos multiplataforma salen más tarde. *Spider-Man 3*, *Transformers*, ahora *Stranglehold*... ¿por qué pasa esto con PS3?



ÚLTIMA HORA

JUEGO PS3

SILENT HILL V

Konami ha desvelado más detalles sobre su primer Survival Horror en PS3. **El protagonista será Alex Shepard**, un militar que regresa a su pueblo, Shepards Glen, al presagiar que su hermano corre peligro. Por supuesto, su pueblo estará conectado con Silent Hill... **Habrá más terror psicológico al estilo *SH2***, un nuevo sistema de combate (movimientos defensivos, contraataques...), notaremos los daños en el modelo de Alex y utilizará el motor físico Havok.



ANUNCIO PS3 Y PSP

JUEGA A *LAIR* EN PSP

Sus creadores han confirmado recientemente que **será el primer juego de PS3 que se podrá jugar en la portátil utilizando el uso remoto.** Lógicamente, lucirá mejor que cualquier juego de PSP, aunque el control será el convencional y usaremos el stick y los botones para manejar los dragones. Será un añadido interesante...



ANUNCIO PS3, PS2 Y PSP

CONFIRMADAS LAS LICENCIAS DE *PES 2008*

Justo al cierre de este número, Konami nos ha confirmado las nuevas licencias que incluirá en su esperado *PES 2008*. Para empezar, contaremos con nuevas selecciones licenciadas: Brasil, Portugal, Grecia, Escocia, Irlanda... También habrá nuevos clubes reales que se unen a los conocidos, como Newcastle, Tottenham o Spartak de Moscú. En total, habrá más de 250 equipos y 3.000 jugadores licenciados. No está mal, ¿verdad?



Play ¡PRIMERAS IMÁGENES!

NBA 2K8 | PS3 Y PS2 | 2K SPORTS | DEPORTIVO | OTOÑO

Vuelve el basket más grande del planeta

LAS **ESTRELLAS** DE LA **NBA** VUELVEN A VERSE LAS CARAS EN EL NUEVO SIMULADOR DE 2K

La nueva edición del simulador de basket de 2K Sports volverá puntual a su cita anual. Para la ocasión, además de presentar todos los equipos de la NBA actualizados (esta vez con los españoles Garbajosa, Calderón...), ofrecerá jugosas novedades a la hora de jugar. Entre estas mejoras podéis anotar un sistema cromático con el que se podrá intuir las posibilidades de éxito que tenemos de realizar ciertos movimientos en función del jugador que llevemos, su posición, etc. La IA también está siendo mejorada, con lo que las fintas, entradas a canasta, etc. serán más exigentes. Y el apartado gráfico será espectacular (sobre todo en PS3) con unos jugadores mejor modelados que nunca. Sale en octubre.



Gráficamente será brutal, sobre todo en PS3.

Además de plasmar toda la emoción de la NBA no faltarán modos de juego paralelos como es habitual en la serie.

Play ¡PRIMERAS IMÁGENES!

BORDERLANDS | PS3 | 2K GAMES | SHOOTER | 2008

Acción en tiempos difíciles...

ROL Y CONDUCCIÓN EN EL **SHOOTER DEL FUTURO**

Los creadores de *Brothers in Arms* trabajan ya en un shooter de corte futurista, en el que habrá elementos de rol, conducción y cientos de armas. Se ambientará en un hostil mundo en el que todo valdrá para sobrevivir y podremos jugar de forma cooperativa con 3 amigos. Pinta muy bien...



En los confines de la galaxia sólo el más fuerte sobrevive. Así, en *Borderlands* nos esperan intensos tiroteos con ambientación "Mad Max".

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO
NUEVO Y VELOZ STARTER PACK
Sony ha puesto a la venta **un nuevo "starter pack" de PS3** que sin duda hará las delicias de los fans de la velocidad. ¿Por qué? Pues porque, acompañando a la consola y a los dos Sixaxis, **vienen *MotorStorm* y *F1 Champ. Edition*.** Y todo al precio habitual: 599 euros.

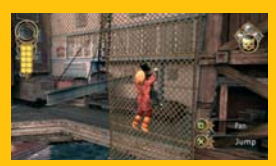
CÓMIC PSP
MGS 2 DIGITAL GRAPHIC NOVEL
Este nuevo cómic digital exclusivo de PSP parece ser que **continuará el argumento de *MGS2: Sons of Liberty*, despejando todos los interrogantes que quedaron planteados al final del juego de PS2.** La estética será similar, aunque las viñetas estarán más "animadas". Saldrá a principios de 2008.



JUEGO PS2
MANHUNT 2
Tras prohibirse hace un mes el lanzamiento de *Manhunt 2* en EE.UU. y Europa, Take 2 acaba de confirmar que **en noviembre lanzarán en EE.UU. una versión "modificada".** En el mercado europeo las cosas siguen igual, aunque en los Países Bajos un juez ha afirmado que no podría prohibir su lanzamiento al ser un juego para mayores de edad: deben ser ellos quien decidan comprarlo o no.

ANUNCIO
WIPEOUT HD
La tienda PlayStation recibirá en una futura actualización **la puesta al día del primer *WipEout* en Alta Definición.** Aún no se ha confirmado ni la fecha en que estará disponible ni el precio, pero sí que se podrá manejar moviendo el Sixaxis, que conservará todos los modos del original e incluso añadirá carreras Online. Sin duda, otra gran descarga para la tienda...

PS3, PS2 Y PSP
LA BRÚJULA DORADA
Promete ser una de las películas de las navidades, y su juego llegará a todas las consolas de Sony. **Será una aventura que reproducirá fielmente la película y sus escenas de acción.** No faltarán ni sus principales protagonistas, como Pan, un espíritu capaz de adoptar distintas formas, ni la brújula dorada que da nombre a la peli y que siempre dice la verdad...



JUEGO PS3
FIFA STREET 3
El arcade de fútbol por excelencia se ha presentado a puerta cerrada en la Games Convention y se ha confirmado que, aparte de PS2 y PSP, **prepara su debut en la nueva generación.**

NOVEDAD PS3
BUZZ QUIZ TV
En la misma feria Games Convention, Sony también ha confirmado que su juego de preguntas debutará en PS3 en marzo de 2008. **Estará en Alta Definición y ofrecerá descarga de preguntas, competiciones Online contra otros jugadores...** Pinta bastante bien.



JUEGO PSP
PATAPON
PSP sigue dejando juegos originales y atractivos que, cómo no, vienen de Japón. La próxima locura de Sony se llama *Patapon* y **es un juego que mezclará plataformas, ritmo y combate** bajo una estética de dibujo animado al estilo *LocoRoco*, con formas planas, pero llenas de vida y bien animadas.



GO! MESSENGER Y GO! EXPLORE | PSP | SONY | 2008

Go!Messenger y Go!Explore

NAVEGADOR GPS Y **VIDEOCONFERENCIAS** EN TU PSP

Sony acaba de realizar dos importantes anuncios respecto a PSP. El primero es que en enero de 2008, mediante una actualización de firmware, podremos utilizar el servicio gratuito Go! Messenger, un servicio de chat por texto, voz e imagen (con la cámara Go! Cam) por Internet. También en 2008, aún sin fecha, llegará Go! Explore, el GPS para PSP. Sin duda dos, grandes noticias para la portátil.

Play ¡PRIMEROS DATOS!



Chateo por voz, texto e imagen será posible con PSP en enero.

LOS SIMS 2 NÁUFRAGOS | PS2 Y PSP | EA | AVENTURA | NOVIEMBRE

Los sims se mudan a una isla desierta

CAZA, PESCA, EXPLORA Y **SOBREVIVE** EN EL NUEVO JUEGO DE *LOS SIMS*

Play ¡PRIMERAS IMÁGENES!

Este año, los sims quieren sorprendernos con un juego radicalmente distinto a lo visto hasta ahora. Para ello, 6 sims naufragarán durante un crucero de placer y tendrán que explorar un enorme archipiélago, recolectar plantas, ramas y un gran abanico de materias primas para construir todo tipo de "comodidades" (cabañas, camastros...) al tiempo que descubren distintas historias y tramas, como la historia de un pirata que ha dejado en una de las islas el mapa de un tesoro. Además, tendremos que cazar, pescar y recolectar comida, aunque también podremos crear nuestras propias granjas. Sin duda, será un desarrollo mucho más "aventurero", variado y divertido, aunque reservando un espacio para las relaciones sociales con otros náufragos y, por supuesto, animales...



Nuestros Sims tendrán que pescar, construir cabañas o aprender a hacer fuego para sobrevivir en una isla.

Podremos crear granjas o bien cazar animales libres, en unas pruebas que serán de habilidad.



... Jericho?
Aunque lo teníamos previsto para este mes, el terrorífico shooter de los madrileños Mercury Steam y Codemasters se va a retrasar ligeramente porque están mejorando el doblaje al castellano.

... Sega Rally y Juiced 2?
También contábamos con analizar estos dos prometedores juegos de velocidad en este número, pero las betas no han llegado a tiempo... Parece que hay algún "problemilla" con ciertas betas de PS3 .

... Yakuza 2?
Mientras que en la web oficial del juego sus creadores dejan entrever que ya están preparando la tercera entrega de esta aventura de acción, en Europa seguimos sin tener claro si algún día veremos la segunda...

... SingStar en PS3?
Ya hemos cantado en el karaoke en PS3. Sin embargo no hemos podido probar aún sus funciones Online, por lo que hemos decidido posponer nuestro análisis para el próximo número, para comentar el juego habiendo probado todas sus opciones.

... Shinjuku no Okami?
Hace meses os contábamos que Capcom preparaba una nueva aventura de acción para PS2. Su nombre era *Shinjuku no Okami* ("el lobo de Shinjuku") y estaba protagonizada por un policía enfrentado a la yakuza, bajo un look "cel-shaded". Pues parece que su desarrollo ha sido cancelado...





Metal Gear Solid Online es un juego independiente de *MGS4*, que ofrecerá batallas online para hasta 16 jugadores, 8 por equipo.

METAL GEAR SOLID ONLINE | PS3 | KONAMI | ACCIÓN ONLINE | PRINCIPIOS 2008

Snake salta a la red

BATALLAS ONLINE CON TODO EL ENCANTO DE *MGS*

Tras el buen sabor de boca que dejó el modo Online de *MGS3: Subsistance*, Konami ha decidido explotar las tremendas posibilidades que puede tener el concepto *MGS* aplicado al Online. Y de ahí surge *Metal Gear Solid Online*, un juego independiente de *MGS4* que ofrecerá intensas batallas Online para 16 jugadores. La idea es que se enfrenten dos equipos de ocho, aplicando todas las tácticas, habilidades y "gadgets" de la saga. Pero también habrá novedades, como la inclusión de una especie de GPS gracias al que sabremos la posición de nuestros aliados. Y todo con un acabado gráfico sobresaliente (realizado con el motor de *MGS4*) y enormes posibilidades para personalizar a nuestro soldado. Ya ha finalizado el testeo de una beta de prueba y las sensaciones han sido inmejorables.



Gráficamente será todo un espectáculo, ya que está construido sobre el motor de *Metal Gear 4*.

Podremos utilizar todas las técnicas y gadgets clásicos de la saga, además de algunos nuevos.

EL QUIOSCO

PLAYMANÍA GUÍAS Y TRUCOS
» 4,99 € » YA A LA VENTA

LAS GUÍAS MÁS COMPLETAS
Si quieres exprimir al máximo tus juegos, no te pierdas el número 49 de Guías y Trucos, en el que encontrarás la solución completa de ***The Darkness, Obscure II, Ratchet & Clank El Tamaño Importa, Smackdown Vs Raw 2007, Los 4 Fantásticos y Silver Surfer, PES6...***

COMPUTER HOY JUEGOS
» 3,99 € » 3 DE SEPTIEMBRE

LA BATALLA HA COMENZADO
Te cuentan todo sobre **Unreal Tournament III**, el nuevo éxito de la acción 3D multijugador. También, analizan el increíble *Bioshock, Medal of Honor Airborne* y la expansión de *Medieval II Total War Kingdoms*. **Y de regalo, el juego completo *The Black Mirror*.**

NINTENDO ACCIÓN
» 2,99 € » 16 DE SEPTIEMBRE

¡CARPETA DE REGALO!
Este mes la revista incluye **gratis una carpeta de *Smackdown***, para que flipes con sus luchadores. En portada, **amplísimo reportaje del nuevo *Zelda* para DS.** Y en las reviews, puntúan *MySims, Super Paper Mario* y el nuevo *Sonic*.

HOBBY CONSOLAS
» 2,99 € » 25 DE SEPTIEMBRE

¡LLEGA *HALO 3*!
El número 193 de Hobby Consolas os trae el mejor análisis del juego más esperado de Xbox 360. **También puntúan *FIFA 08*, y os avanzan el genial *Pro Evolution 08* y el nuevo *Zelda* para DS.**



REALPLAY | PS2 | IN2GAMES | VARIOS | 2007

Una nueva forma de jugar con PS2

REALPLAY, O CÓMO TENER EL **MANDO DE WII** EN PS2...

A finales de año, IN2Games comercializará en todo el mundo su última creación, una serie de periféricos y mandos que adaptarán las peculiaridades del mando de Wii a PS2. De este modo, cada uno de los 6 juegos que se pondrán a la venta (tenis, billar, carreras, golf, bolos y puzzle) contará con su propio mando, que tendrán distintas formas, como raquetas, volantes... Nosotros jugaremos moviéndolos, como haríamos en la vida real. Cada juego incluirá su respectivo periférico y costará cerca de 45€. Una idea atractiva que traerá aires nuevos a PS2.



Tenis, golf, billar, bolos... con el mando especial, será como jugar de verdad.

PLAY TV | PS3 | SONY | PERIFÉRICO | 2008

Televisión en tu PS3

LLEGA **PLAY TV**, EL GRABADOR DE PS3

A principios de 2008 llegará a las tiendas Play TV, un nuevo periférico que convertirá tu PS3 en un completo sintonizador y grabador digital. Podrás sintonizar canales por cable y TDT, grabar tus programas favoritos en alta definición en el disco duro de la consola, programar la grabación con 7 días de antelación... Y otras opciones que irán creciendo con actualizaciones de firmware. Aún no sabemos cuánto costará, pero la idea nos parece estupenda.



Gracias a este pequeño aparato podrás sintonizar canales y grabar programas de TV.



Con los mandos RealPlay podrás reproducir distintos tipos de movimiento: girar un volante, golpear una pequeña bola de golf, manejar una bola por intrincados laberintos...

THE EYE OF JUDGEMENT | PS3 | SONY | CARTAS | NOVIEMBRE

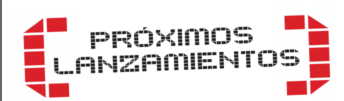
Cartas que cobran vida

SÓLO CON PS3 Y SU **PLAYSTATION EYE**

Seguro que conoces juegos de cartas como Magic o Yu-Gi-Oh! Pues prepárate a ver cómo los monstruos y hechizos de las cartas cobran vida gracias a PS3 y el PlayStation Eye con *The Eye of Judgement*. Simplemente coloca la carta sobre una de las 9 cuadrículas de la alfombra, deja que la cámara lea el código de barras y verás en tu TV la imagen de la carta en 3D (dragones, magos, licántropos...). Tu oponente (la CPU, un amigo o un rival Online) hará lo propio. El objetivo será conquistar el tablero, logrando con astucia y estrategia que tus cartas "derroten" a las del rival. Promete, ¿eh?



El pack incluye juego, cámara, alfombra y 30 cartas. Podrás comprar más cartas aparte.



PS2

Semana del 14 al 23 de septiembre
Hard Rock Casino
NHL 08
Pursuit Force Extreme Justice
Snow X Racing
Syphon Filter Dark Mirror
Warriors Orochi

Semana del 24 al 30 de septiembre
Bratz: The Movie
Buccaneer
Covert Command
CSI 3: las tres dimensiones del asesinato
FIFA 08
Grim Grimoire
Hard Knock High
Juiced 2: Hot Import Nights
National Geographic Safari Adventures
Zombie Hunters 2

Semana del 1 al 7 de octubre
NBA Live 08

Semana del 8 al 14 de octubre
Crash: Lucha de Titanes
Paddington Bear

PS3

Semana del 14 al 23 de septiembre
Heavenly Sword
Colin McRae DIRT

Semana del 24 al 30 de septiembre
FIFA 08
Jericho
NHL 08
Stuntman Ignition
Tiger Woods PGA Tour 08

Semana del 1 al 7 de octubre
Blazing Angels 2 Misiones Secretas
Lair
Sega Rally

Semana del 8 al 14 de octubre
NBA Live 08
Folklore
Stranglehold

PSP

Semana del 14 al 23 de septiembre
Naruto Ultimate Ninja Heroes
Pursuit Force Extreme Justice
Tales of the World
WipEout Pulse

Semana del 24 al 30 de septiembre
Crazy Taxi la guerra de los taxímetros
FIFA 08
Juiced 2: Hot Import Nights
Tiger Woods PGA Tour 08

Semana del 1 al 7 de octubre
Sega Rally
Taito Legends

Semana del 8 al 14 de octubre
Final Fantasy Tactics: The War of the Lions
NBA Live 08

Nota. Estas fechas son orientativas.

CALENDARIO

DEL 12 DE SEPTIEMBRE AL 14 DE OCTUBRE

MIÉRCOLES 12/09

LANZAMIENTO PSP
NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES
El aprendiz de ninja se estrena en PSP con un divertido juego de lucha que calca todos los aspectos de la serie de TV.
www.ubisoft.es



JUEVES 13/09

LANZAMIENTO PS2
SYPHON FILTER DARK MIRROR
Es la adaptación del juego de PSP, pero con algunas novedades y mejoras gráficas. Si te gusta la acción no lo pierdas de vista.
www.es.playstation.com



VIERNES 14/09

LANZAMIENTO PS3
COLIN MCRAE DIRT
El primer juego de rally para PS3 ha puesto el listón muy alto. Largo, variado, divertido y con una conducción exigente. Ojito con él.
www.codemasters.com/dirt/



LUNES 17/09

LANZAMIENTO PSP
WIPEOUT PULSE
El clásico de la velocidad futurista vuelve a PSP con una nueva entrega cargada de novedades y tan apasionante como siempre.
www.es.playstation.com



MIÉRCOLES 19/09

LANZAMIENTO PS3
HEAVENLY SWORD
Uno de los juegos más esperados para PS3 y quizá el más bello y con mejor calidad gráfica. Eso sí, a la hora de jugar flojea un poco.
www.es.playstation.com



VIERNES 21/09

LANZAMIENTO PS2/PSP
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
Aún no hemos podido analizar el juego, pero las betas que hemos jugado nos han dejado más que contentos. Estad atentos.
www.juiced2hin.com/

SÁBADO 22/09

MIÉRCOLES 26/09

LANZAMIENTO PS2/PS3/PSP
FIFA 08
En el número que viene lo analizaremos a fondo, pero ir tomando nota, porque es el *FIFA* más completo de la serie.
www.es.ea.com/games/10965/





VIERNES 28/09

LANZAMIENTO PS2/PS3
STUNTMAN IGNITION
Conviértete en especialista de cine y rueda las más arriesgadas secuencias pilotando todo tipo de vehículos. Muy divertido.
www.stuntmanignition.com/

LUNES 01/10

LANZAMIENTO PS3/PSP
SEGA RALLY
El mes que viene pisaremos a fondo el acelerador de este arcade que intentará arrebatar el título de mejor juego de rally a *Colin McRae*.
http://rally.sega-europe.com/en/



MIÉRCOLES 03/10

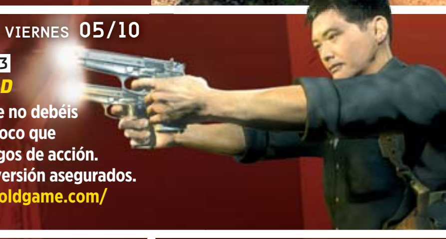
LANZAMIENTO PS3
JERICHO
Un shooter español de terrorífica ambientación del que os daremos todos los detalles en nuestro próximo número.
es.codemasters.com/jericho/

JUEVES 04/10

LANZAMIENTO PS2/PS3/PSP
NBA LIVE 08
El mejor juego de basket vuelve con jugosas novedades. Atención a la versión PS3: es como estar viendo un partido en la tele.
www.easports.com/nbalive08/

VIERNES 05/10

LANZAMIENTO PS3
STRANGLEHOLD
Un juegazo al que no debéis dejar escapar a poco que os gusten los juegos de acción. Espectáculo y diversión asegurados.
http://strangleholdgame.com/



LUNES 08/10

LANZAMIENTO PSP
FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS
Rol y estrategia en un juego de aspecto "antiguo", pero de diversión asegurada para los fans. Eso sí, en inglés.
na.square-enix.com/fftactics/



MARTES 09/10

MIÉRCOLES 10/10

DOMINGO 14/10

DESCUBRE TODO SOBRE LA NUEVA **PSP SLIM & LITE**

MÁS PEQUEÑA, MÁS PSP

Desde el pasado 5 de septiembre está disponible en las tiendas la nueva PSP Slim & Lite, una versión mejorada de la portátil de Sony que sustituye al antiguo modelo.

Por 169 euros ya puedes llevarte a casa la versión mejorada de PSP, Slim & Lite, que destaca por su ligero peso y reducido tamaño. Además, aparte de estas mejoras puramente estéticas, la máquina incorpora una larga lista de novedades y mejoras internas, como un salida de vídeo para conectar la portátil a la tele, un menor consumo de energía o la posibilidad de cargar la batería por USB, entre otras muchas.
Son, sin lugar a dudas, mejoras atractivas e importantes, aunque otras muy deseadas por los usuarios, como la inclusión de un segundo stick analógico, han caído en saco roto. Además, algunos periféricos del modelo antiguo, como los headsets o el mando a distancia de los auriculares no son compatibles con Slim & Lite. Son los únicos inconvenientes de una consola que se nos antoja aún más atractiva si cabe.

» RANURA MEMORY STICK

El sistema para "encerrar" la Memory Stick ha cambiado. Ahora está más centrado en el lateral izquierdo, y la pieza hace las veces de bandeja (y no se mueve).







» TODAS SUS **NOVEDADES**

- **Memoria interna:** 32 megas más.
- **Acceso a disco:** tiempo más corto con nuevas opciones UMD Caché.
- **Batería:** más pequeña y menor consumo de energía.
- **Carga:** por USB y a corriente.
- **Cruceta:** más elevada (mejor presión de las diagonales).
- **Stick analógico:** mejorado (tiende a recuperar posición).
- **Pantalla:** más brillante y nítida
- **Salida de vídeo:** Nuevas opciones (resolución hasta 480p , formato 16:9, 4:3... etc.).
- **Firmware:** 3.60 de serie, con nuevas opciones de tema (28 colores).

» SALIDA DE VÍDEO

Descansa junto al conector de auricular. Eso sí, los headsets y mandos a distancia de la PSP "vieja" no valen (el conector es distinto).





LAS DIFERENCIAS SALTAN A LA VISTA... Y AL TACTO

A primera vista, ambos modelos son muy parecidos... Pero las diferencias se aprecian al ponerlos juntos. El nuevo modelo pesa 189 gramos, un 33% menos que el modelo original, y es lo que más se nota nada más cogerla. En cuanto a su grosor, es un 15% más fina... Aunque sigue siendo igual de larga. Del mismo modo, los materiales parecen menos sofisticados, pero la buena noticia es que al jugar con ella nos ha parecido que se ensucia menos que la PSP negra original...



El nuevo modelo es un bastante más estrecho, y mucho mas ligero.



La consola sigue siendo igual de larga, pero ahora resulta más cómoda para jugar (pesa menos) y los materiales, al tacto, parecen más de juguete, menos "lujosos".

UMD Y BOTÓN WI-FI

El sistema para introducir los UMD ha cambiado. Ahora abrimos la tapa con el dedo (ya no hay botón). Del mismo modo, el botón de Wi-Fi se encuentra en la parte superior, en el lugar que antes ocupaba el puerto infrarrojo (que ha desaparecido).



BATERÍA

La batería también ha menguado, aunque no su duración. El nuevo modelo, de 1200 mAh, dura lo mismo o incluso más gracias a que el nuevo diseño de PSP consume menos energía al realizar cualquier función...





ALTAVOCES

En el modelo antiguo estaban en la parte inferior, impidiendo que el sonido saliera bien al estar, por ejemplo, apoyada. En PSP Slim están en la parte frontal y se escuchan infinitamente mejor.



PÁGINA DE PUBLICIDAD

LOS VIDEOJUEGOS, AL ESTILO **SIMPSON**



Coincidiendo con su vigésimo aniversario, la familia más loca de la tele regresa a las consolas con la que será su mejor aventura...

PS3, PS2 Y PSP | PLATAFORMAS / ACCIÓN | EA | NOVIEMBRE

Han pasado unos cuantos años desde que Los Simpson arrasaron por última vez en consola con *Hit & Run*, una aventura de acción con toques "*GTA*" que cosechó un gran éxito. Y hemos tenido que esperar casi cuatro años para disfrutar del que promete ser "el juego definitivo" de esta familia. Y decimos "definitivo" porque va a reflejar el universo "Simpson" como ningún otro título; sirva como ejemplo su hilarante guión, que ha sido creado directamente por el equipo de la serie de televisión y supervisado por el propio Matt Groëning. ¿Acaso se puede pedir más fidelidad con el espíritu original?

La "realidad" de los Simpson

La historia arrancará cuando la familia Simpson sospecha que no son "personas vivas", sino que son realmente personajes de un videojuego atrapados en un mundo digital. Sus sospechas llegarán a su fin cuando

Los Simpson protagonizan, tras 4 años de descanso, un nuevo juego de acción y plataformas en las 3 consolas de Sony.

El juego se dividirá en 16 episodios y en todos ellos alternamos el control de una pareja de personajes.



Visitar las calles de Springfield será posible entre episodios. Esconderán cientos de objetos y extras coleccionables.

El universo Simpson estará recreado como nunca: guiños a la serie, su humor, el "look"...

Bart encuentra las instrucciones del videojuego "Los Simpson", descubriendo que toda la familia tiene una serie de habilidades comunes (saltar con ✖, golpear con ■...) y superpoderes propios, con los que pueden cambiar las cosas que les rodean: Homer puede convertirse en bola o lanzar "super-eructos", mientras que Lisa puede utilizar su saxofón para atontar a los enemigos o Bart disfrazarse de Bartman y planear (entre otras acciones). Así, a raíz de este "descubrimiento", cada uno utilizará sus poderes con distinto fin: Homer para ganar una carrera gastronómica, Lisa para impedir la tala de árboles...

Un Springfield digital

Pero la cosa se complicará con más tramas, al descubrir un portal que lleva al mundo donde se crean los videojuegos, aliens que atacan Springfield y más sorpresas que darán como fruto un juego de plataformas y acción.



ANTE TODO... CON **HUMOR**

Los Simpson El videojuego destacará por su innegable sentido del humor, que beberá principalmente de dos fuentes: la propia serie y los videojuegos. Así, a lo largo de la aventura encontraremos numerosas parodias a mitos de los videojuegos, así como referencias a algunos de los episodios más recordados de la serie. He aquí algunos ejemplos:

TOMB RAIDER



LARA CROFT Esta aventurera utilizaba su gancho y sus acrobacias para explorar tumbas y peligrosos lugares.

BARTMAN... BEGINS Bart la imitará usando sus saltos y su gancho para recorrer un museo y otros niveles.

SHADOW OF THE COLOSSUS



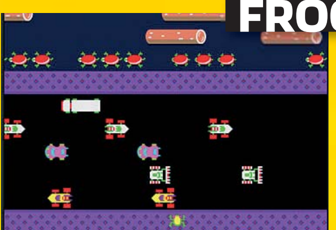




ÉPICA PURA Derrotar a 14 criaturas gigantescas no fue una tarea fácil en esta apasionante aventura...

DONUTS GIGANTES Derrotar al enorme muñeco Lard Lad será nuestra misión en uno de los episodios.

FROGGER





ARCADE ORIGINAL Corrían los 80 cuando esta rana cruzaba la carretera y arrasaba en los salones recreativos.

CLÁSICOS A LO SIMPSON *En Los Simpson* aparecerá renovado como un minijuego dentro de un episodio...

MEDAL OF HONOR





MOH AIRBORNE La nueva entrega de la saga nos permitirá lanzarnos en paracaídas al empezar la misión.

MEDAL OF HOMER Bart comenzará su viaje por la segunda guerra mundial planeando con su capa...



El humor de la serie estará presente en el juego. Habrá más de una hora de vídeo, 8000 líneas de diálogo... Y todo con el mismo doblaje que en la tele.



Combinar las habilidades de los Simpson será vital para avanzar. Homer hecho un "katamari" puede romper partes del escenario...



Disparar con un tirachinas, pequeños combos de golpes... la acción será uno de los recursos que tienen los 4 miembros controlables de la familia.



Gráficamente lucirá bien en las 3 plataformas, aunque PS3 se llevará la palma en efectos visuales, nitidez...



Cada episodio tendrá sus propios y variados objetivos. Sirvan como ejemplo ganar una carrera, recoger 24 banderas o derrotar a un enemigo.



Trepar, saltar, subir por cuerdas... el componente plataformero será aproximadamente el 50% de todos los niveles. El resto, acción y humor...

En todo esto, la ciudad natal de Los Simpson tendrá un papel central, ya que podremos recorrerla con total libertad para buscar objetos coleccionables al tiempo que visitamos todos los lugares clave de la serie de televisión: el badulaque, la tienda de comics, la residencia de ancianos, la fábrica de Duff... Sobra decir que la recreación de la ciudad será SOBERBIA tanto en PS3 como PS2 (las versiones que hemos podido probar) y parecerá que estás viendo un capítulo de la serie. Además, desde este mundo central podremos acceder a los 16 episodios que compondrán la aventura, todos ellos de temática y ambientación distinta.

Los Simpson recuperarán una costumbre un tanto abandonada: disfrutar a pantalla partida con un amigo, con lo que la diversión se multiplicará por dos.

No se librará nadie...

Aunque nosotros ya hemos visto y jugado muchos de los episodios, por petición expresa de sus desarrolladores no podemos desvelarlos todos, pero os aseguramos que la diversión y el humor típico de la serie están garantizados. Y eso sin olvidar numerosas parodias de videojuegos. Así, por ejemplo, recorreremos el mundo de chocolate con el que Homer soñó en un episodio, así como "Grand Theft Rasca" y "Shadow Of The Colossal Donut", que parodiarán sin tapujos dos de los mejores juegos de PS2 (*GTA* y *Shadow of The Colossus*) con el humor típico de los Simpson. Y, de verdad, no desvelamos más porque sería reventar parte de la gracia del juego, pero habrá numerosas referencias a los videojuegos por todas partes: carteles, per-

UNA FAMILIA UNIDA POR LOS **SUPERPODERES...**

En cada uno de los 16 capítulos que compondrán la aventura manejaremos siempre a una pareja de miembros de la familia Simpson (todos menos Maggie) y alternamos su control pulsando la cruceta (jugando a pantalla partida con un amigo cada uno maneja a un personaje). Conocer sus habilidades será vital, ya que cooperar y alternar su manejo es la clave avanzar en la aventura. Aquí tienes sus principales habilidades....



HOMER A lo largo de la aventura podrá inflarse, convertirse en una criatura de gelatina, lanzar "super-eructos"...



MARGE Utilizará un megáfono para reclutar a gente de Springfield, a los que podrá dar órdenes como romper carteles.



BART Podrá transformarse en Bartman y utilizar un gancho, planear, disparar con un tirachinas...



LISA Utilizará su saxofón para atontar los enemigos, y gracias a unas estatuas, cogerá objetos pesados desde el aire.


La versión de PSP será idéntica a las otras dos... Aunque es la única que no hemos podido probar.


Los Simpson no dejará títere con cabeza: parodiará juegos, momentos de la serie y hasta tiendas de videojuegos, como muestran los letreros...


El argumento del juego ha sido escrito por los guionistas de la serie. Sólo así se explica que aparezcan 150 personajes de la misma...

sonajes que deambulan los episodios y hasta escenarios "calcados"... La única nota común que tendrán los 16 episodios es que siempre controlaremos a un par de miembros de la familia (las combinaciones serán variadas) y sólo alternando su manejo y aprovechando sus habilidades podremos salir airosos del nivel, un detalle que resulta aún más divertido si jugamos a dobles con un amigo (a pantalla partida). Así, por poner un ejemplo, en "the Shadow of the Colossal Donut", Homer tendrá que llamar la atención del enorme muñeco Lard Lad (imagen de una marca de rosquillas) que ha cobrado vida, mientras que Bart ataca su punto débil. En otros, como la carrera gastronómica de "La vuelta al mundo en 80 mordiscos", Bart y Homer tendrán que cooperar para abrirse paso mutuamente y llegar a la meta los primeros. Y tanto en estos ejemplos, como en los episodios restantes, se alternarán los saltos y los combates contra una gran variedad de personajes de la serie y de los juegos.

Nuestra primera impresión

Ya hemos jugado con las versiones de PS3 y PS2, y lo cierto es que nos han dejado un más que grato sabor de boca. En PS3, parecerá que estás jugando un capítulo de la serie, con unos gráficos super nítidos y cuidados que recrearán como nunca antes el "look" de la serie. PS2 no se quedará atrás, y pese a que no será tan perfecto como en PS3, ofrecerá las mismas posibilidades. En ambos casos, el juego presentará el inimitable sentido del humor de la serie, que se plasmará tanto en el desarrollo de los niveles como en las escenas de vídeo (más de una hora). Añade la posibilidad de jugar los 16 episodios a pantalla partida y un cuidado doblaje al castellano (las voces de la serie) y tienes ante ti el plataformas más prometedor de las navidades. Si eres fan de la serie, y te gustan los juegos, no te lo puedes perder.

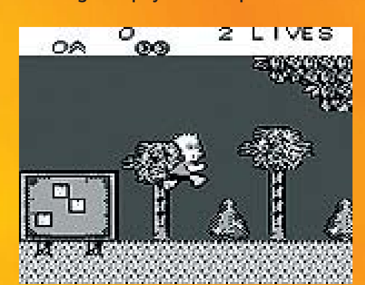

Los episodios tendrán una duración variable. Medal Of Homer nos ha durado algo más de una hora... Otros no tanto.

UNA FAMILIA CON **PASADO...**

En sus 20 años de vida, "Los Simpson" han protagonizado más de 15 juegos y han visitado las plataformas con más renombre, desde Commodore 64 a GameBoy pasando por las Coin Ops...



KRUSTY'S FUN HOUSE (1992) Uno de los primeros juegos lo protagonizó el genial payaso en SuperNes.



BART SIMPSON'S E.F.C.D. (1993) *Escape From Camp Deadly* fue el mayor éxito de la familia en GameBoy.



SIMPSONS WRESTLING (2001) Su única incursión en PSone fue este simpático juego de lucha libre.


SKATEBOARDING (2002) Fue su segundo juego de PS2, y en él la familia exploró su "vena deportista".



HIT & RUN (2003) Su último gran éxito en PS2, un juego en la línea *GTA* que mezcló acción y conducción.

CON LA **GAMES CONVENTION** DE LEIPZIG, UNA FERIA

EUROPA ENTRA



Así era el hall principal del Leipziger Messe, a una hora temprana, eso sí.

A finales de agosto se celebró en Leipzig (Alemania) una nueva edición de la Games Convention. Una feria que estuvo a la altura del E3 por anuncios, juegos presentados y espectáculo.

Después de disfrutar de un E3 algo "descafeinado" en todos los sentidos, todos teníamos curiosidad por ver cómo se desarrollaría la nueva edición de la Games Convention de Leipzig (Alemania). Esta feria, que año tras año ha ido a más, tenía ante sí una oportunidad única de consolidarse como una cita anual a la altura de eventos como el Tokio Game Show o el propio E3. Pues bien, en nuestra opinión lo han conseguido. Los distintos pabellones del Leipziger Messe han albergado más expositores que nunca, y las compañías no se han limitado a presentar lo mismo que en el E3, sino que ha habido nuevos anuncios, algunos bastante sonados. Personalidades y gurús del sector como Hideo Kojima (*MGS*), Koji Igarashi (*Castlevania*) o Sid Meier (*Civilization*) también se dejaron caer por allí. Y tampoco faltó en el evento el componente espectáculo. Sin llegar a las cotas de los E3 más "heavies" (por ejemplo, había menos azafatas), sí que es cierto que se recuperó un poco ese ruidoso y colorido



ANUNCIOS **NUEVOS** EN LA FERIA EUROPEA



PLAY TV Se trata de un sintonizados de TV para PS3 preparado para alta definición con el que podremos ver y grabar contenidos de la tele en el disco duro de la consola.



GO! MESSENGER Es un servicio de mensajería instantánea que será incluido en futuras actualizaciones de PSP. Se podrá usar la cámara de PSP para chat de vídeo.



GO! EXPLORE Convierte tu PSP en un GPS con este periférico que vendrá con un disco de mapas de varios países. Sus funciones son idénticas a las de los GPS "normales".



SIN NADA QUE ENVIDIAR AL E3...

EN JUEGO

LA FERIA EN CIFRAS

183.000 personas han asistido a la Games Convention de Leipzig según datos oficiales. Hay que recordar que la feria también estaba abierta al público.

3.300 periodistas de 46 países asistieron acreditados al evento, casi 700 más que en 2006.

503 compañías han mostrado sus productos en esta GC. El volumen de juegos presentados no ha tenido nada que envidiar al del pasado E3, contando incluso con bastantes anuncios nuevos.

12 euros costaba la entrada al público general para un día (29,50€ el bono para 4 días). El 52% del público tenía más de 20 años y el 20% fueron mujeres. Para terminar, el 92% de los asistentes querría repetir el año que viene. ¡No nos extraña!

ambiente que tanto nos gustaba del "antiguo" E3, con las compañías compitiendo por atraer la atención del público con los stands más espectaculares. Un público que respondió a la perfección, con 185.000 asistentes en los cuatro días que duró la feria. Eso sí, la inmensa mayoría de la gente eran aficionados, que por un precio bastante módico pudieron ver son sus propios ojos los futuros éxitos de sus consolas favoritas.
En fin, que desde la desaparición del ECTS no se veía en Europa una feria de videojuegos tan importante como esta Games Convention. Teniendo en cuenta el éxito de esta edición y la creciente importancia del mercado europeo, le auguramos un brillante futuro.



El público enloqueció ante la posibilidad de probar juegos que aún no han salido, como *Rock Band*.

Los stands de las compañías fueron grandes y espectaculares, al estilo de los "antiguos" E3.

Y no faltaron las guapas azafatas, aunque había menos que en el E3.

Midnight Club: Los Angeles

PS3 ROCKSTAR VELOCIDAD PRINCIPIOS 2008

Las calles de L.A. vuelven a ser testigo de las carreras urbanas entre los coches tuneados más espectaculares.

Una de las mejores series de juegos de velocidad y tuning de PS2 está calentando motores para debutar en PS3 en 2008. Y lo hará conservando su divertidísimo concepto original (carreras urbanas con tráfico variable y libertad para elegir el mejor camino y atajos para llegar a la meta), pero envuelto en un apartado técnico a la altura de las circunstancias. La ciudad de Los Angeles repetirá como escenario de nuestros piques al volante (ya salió en *MC2*), pero estará recreada con un grado de realismo nunca visto. De hecho, el abundante tráfico de esta urbe tendrá un gran protagonismo, siendo necesario incluso evitar ciertas calles en hora punta para ganar. En cuanto a las novedades jugables, ahora tendremos que ganar puntos de reputación en las carreras, que son los que nos darán acceso a nuevas y más difíciles competiciones y, a la postre, a pilotar mejores coches. Promete mucho.



Los Angeles será el marco de estas carreras. Promete ser muy realista (atascos incluidos).



Habrá coches y motos, que podremos modificar a nuestro antojo (por fuera y por dentro).



Gráficamente será espectacular. Se ha añadido una nueva vista interior tan detallada que nos dejará con la boca abierta.



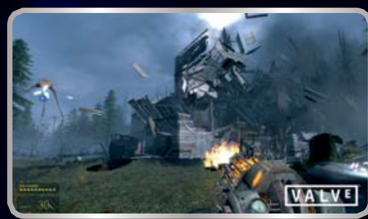
PS3 EA GAMES SHOOT´EM UP INVIERNO

Half-Life 2: The Orange Box

Uno de los shoot´em up más laureados de PC en los últimos tiempos llegará a PS3 con jugosos añadidos.

Por su impactante apartado técnico y su cuidada ambientación (digna de una peli de ciencia-ficción), *Half-Life 2* cosechó un gran éxito cuando salió en PC en 2004. En él, su protagonista, Gordon Freeman, se enfrentaba a un panorama desolador para la raza humana, oprimida por poderosas fuerzas alienígenas. Tres años después este juegazo saldrá en PS3 en un pack llamado *The Orange Box* que incluirá la aventura original, sus dos expansiones episódicas (que forman una trilogía con un tercer capítulo que saldrá en el futuro), el título multijugador *Team Fortress 2* y *Portal*, otro juego muy original en el que deberemos resolver puzzles usando un arma capaz de crear portales dimensionales. Como veis, la espera merecerá la pena.

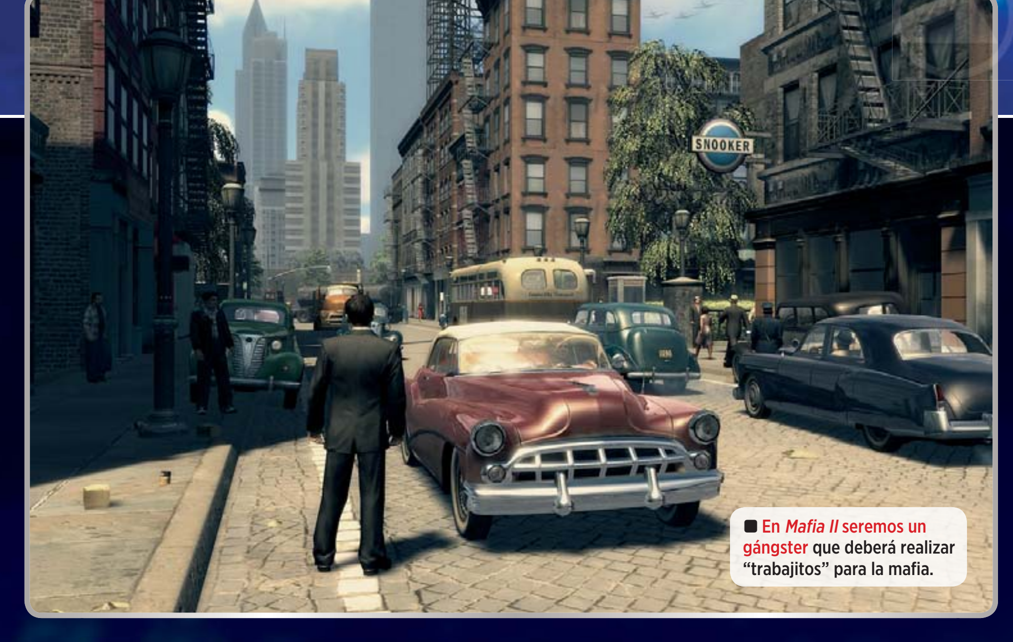








Este shooter futurista destaca por su inmersiva ambientación y por su gran apartado técnico.



En *Mafia II* seremos un gángster que deberá realizar "trabajitos" para la mafia.

PS3 | 2K GAMES | AVENTURA DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Mafia II

Cumplir misiones a pie y en coche para la mafia... Os suena, ¿verdad? Pues es lo que tendremos que hacer en esta aventura estilo *GTA*, pero ambientada en los años 40.

Corría el año 2002 cuando el primer *Mafia* vio la luz en PC. Esta aventura de acción nos sumergía en el mundo criminal de los gángsteres en los años 40 con una cuidada ambientación y un estilo de juego cercano a *GTA*. Dos años más tarde el juego salió en PS2, pero la conversión no fue todo lo buena que esperábamos, con un apartado gráfico muy mejorable. Un error que sus creadores no van a cometer en su secuela, que verá la luz en PS3. Cumpliremos misiones para la mafia a pie y en coche, en una ciudad viva y llena de detalles con un acabado digno de la mejor película del género. ¿Será un digno rival para *GTA IV*? Dentro de unos meses lo veremos...


Realizaremos las misiones a pie o en coche, en un estilo de juego que recuerda inconfundiblemente a los *GTA*.


La ambientación se está cuidando muchísimo. Todo evocará la década de los 40: las armas, el vestuario de los personajes...


Los gráficos prometen gran calidad. Olvidad las limitaciones del *Mafia* de PS2.

PS3 | KONAMI | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

MGS Portable Ops. Plus

Esta "expansión" de *MGS Portable Ops* ampliará las opciones multijugador (con nuevos niveles y personajes) y ofrecerá un nuevo modo "infinito", en el que los escenarios con sus enemigos, ítems... se generan de forma aleatoria.


Nuevos personajes se unirán a nuestro ejército. Algunos proceden de *MGS4*, como el "anciano" Solid Snake.

PS3, PS2 Y PSP | DISNEY | ACCIÓN | 2008

Las Crónicas de Narnia

A mediados del año que viene se estrenará la nueva peli de "Las Crónicas de Narnia" (subtitulada "El Príncipe Caspian") y las tres consolas de Sony recibirán el correspondiente juego basado en el film, repleto de magia y acción.


Magia y acción vuelven a darse la mano en una aventura que calcará los mejores momentos de la peli, batallas incluidas.

PSP | EA GAMES | SHOOT'EM UP | OTOÑO

Medal of Honor Heroes 2

Secuela de uno de los mejores shooters subjetivos de PSP, en *MoH Heroes 2* volveremos a combatir en la II Guerra Mundial, concretamente en la Francia ocupada en junio de 1944. Ofrecerá batallas Online para hasta 32 jugadores.



Infíltrate en la Normandía ocupada para combatir en la fase decisiva de la guerra o participa en masivas batallas Online.



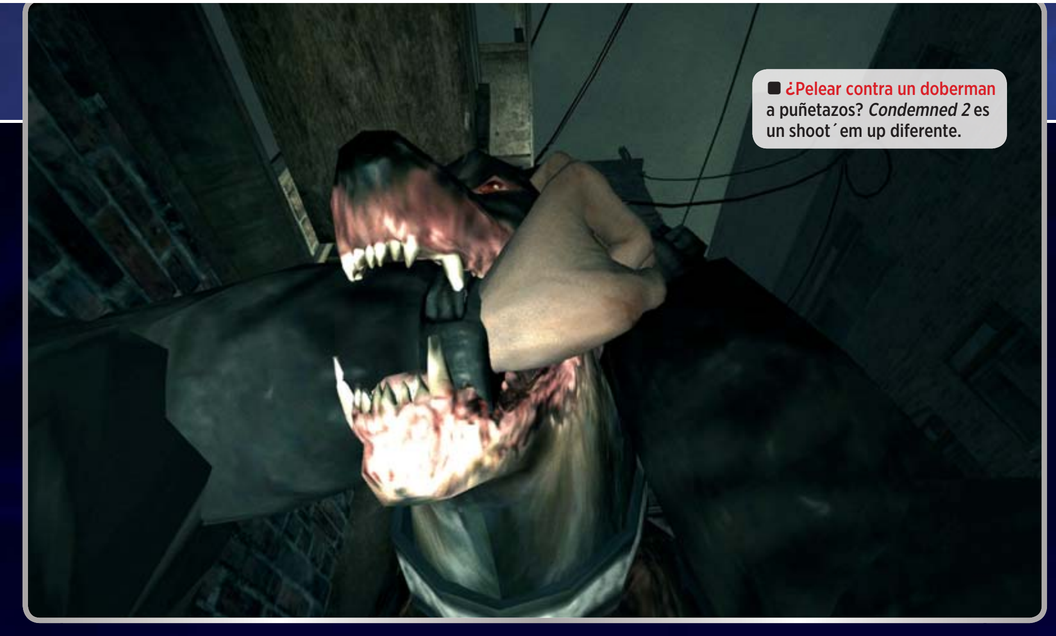
Investigaremos la escena del crimen con técnicas y utensilios que parecen sacados de la serie de TV "CSI".



Tendremos que seguir la pista de peligrosos asesinos en serie, mientras fantasmas del pasado torturan nuestra mente.



No será el típico shoot´em up. Pocas balas, menos armas de fuego y mucho combate cuerpo a cuerpo en primera persona.



¿Pelear contra un doberman a puñetazos? *Condemned 2* es un shoot´em up diferente.

PS3 | SEGA | SHOOT'EM UP | PRINCIPIOS 2008

Condemned 2: Bloodshot

En los shooters hemos combatido contra nazis, alienígenas, terroristas... ¿Pero alguna vez hemos perseguido asesinos en serie usando técnicas dignas de "CSI"?

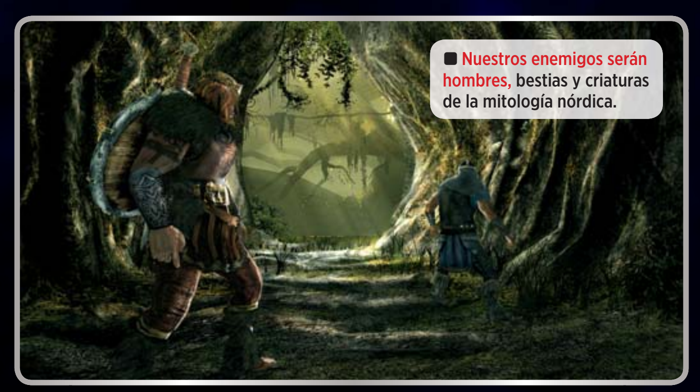
Secuela de uno de los primeros títulos de Xbox 360, en *Condemned 2: Bloodshot* asumiremos el papel de Ethan Thomas, un especialista en detener asesinos en serie, atormentado por fantasmas del pasado. Pero eso no le va a impedir explorar los más lúgubres y decadentes escenarios, en busca de pistas para resolver los más retorcidos crímenes, tras las huellas de peligrosos psicópatas. Siempre bajo una perspectiva en primera persona, manejaremos todo tipo de herramientas en plan "CSI". Y cuando llegue la hora de combatir, no faltarán armas de fuego aunque muchas veces nos veremos obligados a pelear cuerpo a cuerpo. Un prometedor modo Online pondrá la guinda a un shoot´em up diferente y oscuro.

PS3 Y PSP | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | NOVIEMBRE

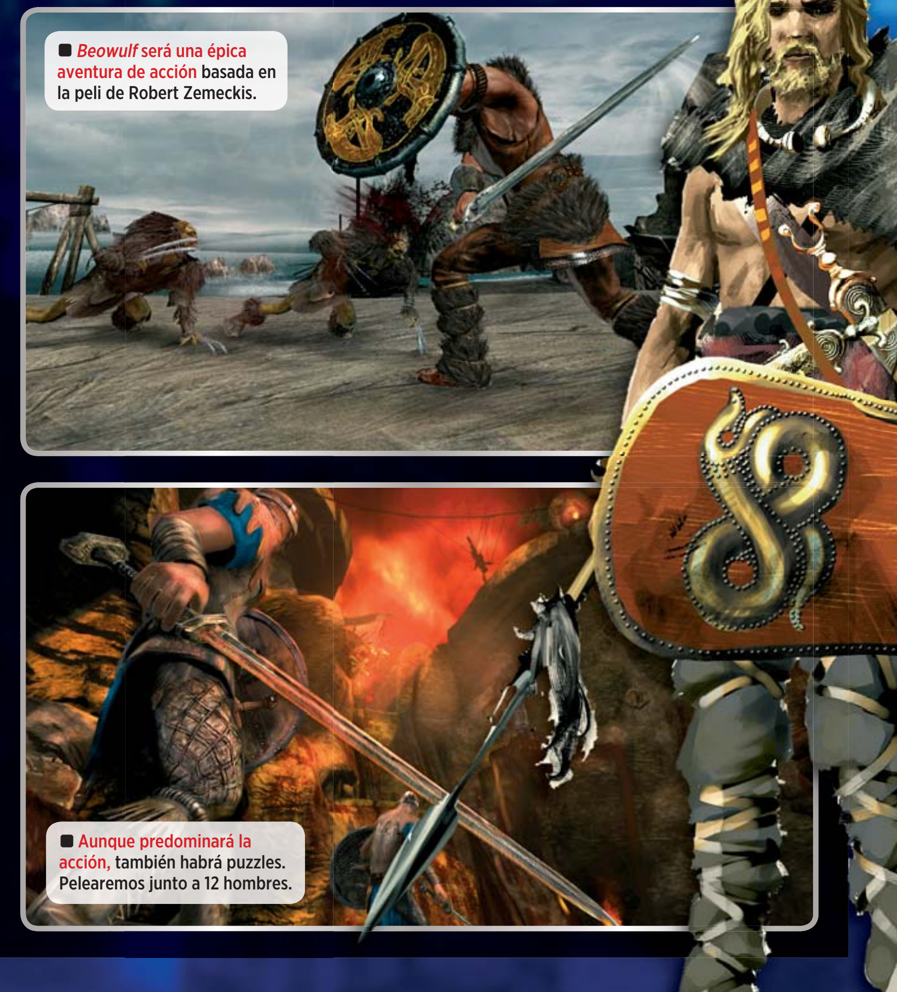
Beowulf

Una de las películas más esperadas de esta Navidad tendrá una aventura de acción a su medida.

Basada en un poema clásico de la literatura anglosajona, "Beowulf" será una épica película de animación digital que pretende arrasar en taquilla estas navidades. Unas semanas antes podremos disfrutar del videojuego, cuyo argumento y niveles ofrecerán los mejores momentos de la película y mucho más. Encarnando al poderoso guerrero nórdico Beowulf, que logró derrotar al monstruo Grendel, nos enfrentaremos a todo tipo de bestias en un desarrollo repleto de acción, en el que no faltarán sencillos puzzles ni opciones tácticas (hasta doce hombres lucharán a nuestro lado, a los que podremos dar órdenes). Ofrecerá muchísimos combos, una especie de "tiempo bala" e incluso secuencias interactivas a lo *God of War*.



Nuestros enemigos serán hombres, bestias y criaturas de la mitología nórdica.



Beowulf será una épica aventura de acción basada en la peli de Robert Zemeckis.

Aunque predominará la acción, también habrá puzzles. Pelearemos junto a 12 hombres.

PS3 | VIRGIN PLAY | ACCIÓN | PRINCIPIOS 2008

Dark Sector

Prepárate para una oscura aventura protagonizada por un agente con misteriosos poderes sobrehumanos.

Siguiendo la estela de títulos como *Second Sight o Psi-Ops*, *Dark Sector* será un juego de acción en tercera persona en el que manejaremos a Hayden Tenno, un agente con poderes paranormales. En una misión en la Europa del Este, Hayden es atacado por un misterioso enemigo y es infectado por un virus que le otorgará habilidades sobrehumanas. Deberemos aprender a controlarlas para usarlas en los combates, así como desarrollar otros poderes, mejorar nuestras armas y usar elementos del entorno (como el fuego o la electricidad) en nuestro beneficio. La cámara será al hombro (estilo *Resident Evil 4*), ideal para apuntar y también para mostrar un enfoque de la acción más espectacular. Y, cómo no, no faltarán tampoco los ya imprescindibles modos multijugador Online. Promete.



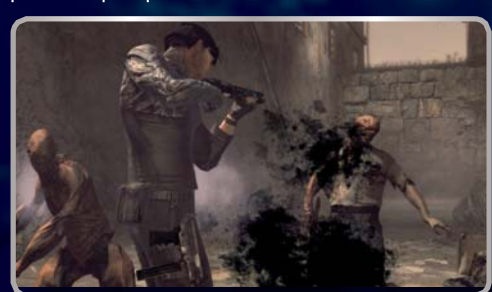
Debido a una misteriosa infección, el agente Hayden Tenno desarrollará distintas habilidades paranormales.



Gráficamente promete ser espectacular, gracias a una cámara que recuerda a *RE4*.



En esta aventura de acción la gracia estará en combinar los poderes del prota para avanzar en un desarrollo lleno de acción.





Acción sin tregua, sigilo, situaciones al límite... Jason Bourne promete dar mucha guerra también en PS3.

PS3 | VIVENDI | ACCIÓN | VERANO 2008

The Bourne Conspiracy

Tras arrasar en los cines, el espía Jason Bourne llevará a PS3 su frenético derroche de acción.

En *The Bourne Conspiracy* asumiremos el papel del letal asesino Jason Bourne, en un desarrollo repleto de tiroteos que no sólo se basará en la última peli, sino que expandirá el universo Bourne con multitud de contenidos inéditos. Eso sí, el vibrante ritmo de las películas se va a plasmar en los espectaculares tiroteos y las situaciones al límite que viviremos en el juego (aunque el Bourne del juego no tendrá la imagen de Matt Damon). No faltarán tampoco los momentos de sigilo e incluso se va incluir una especie de tiempo bala para darle más gracia a los tiroteos. ¿Recogerá Bourne el testigo de 007 o Sam Fisher?

PS3 | SEGA | ACCIÓN | PRINCIPIOS 2008

Viking

La mitología nórdica sirve de marco para un título prometedor protagonizado por un guerrero vikingo.

Viendo el provecho que le ha sacado *God of War* a la mitología griega, en Sega están dispuestos a hacer lo mismo pero con la nórdica. En *Viking: Battle for Asgard* controlaremos a Skarin, un feroz guerrero vikingo que se verá envuelto en los asuntos de dioses como Odín y que terminarán desencadenando multitudinarias batallas. Además de todo tipo de soldados, entre los enemigos encontraremos seres mitológicos, como gigantes, pero también aliados, como dragones que podremos dominar. Gráficamente tiene buena pinta, con multitud de soldados en pantalla y escenarios llenos de detalle. Pero habrá que esperar a ver si el desarrollo se centra sólo en la acción o hay más componente "aventurero".



El protagonista será Skarin, un salvaje guerrero vikingo que no conoce el miedo...



Las batallas prometen espectáculo, con muchísimos soldados en pantalla.

PS3 | VIVENDI | AVENTURA DE ACCIÓN | VERANO 2008

Prototype

¿Os imagináis un *GTA* con superpoderes? Pues algo parecido será *Prototype*.

La ciudad de Nueva York va a ser testigo del nacimiento de un nuevo anti-héroe. Su nombre es Alex Mercer, un hombre al que un misterioso experimento le ha convertido en una bestia tan poderosa como impredecible. Aparentemente es un tipo normal, pero podremos armarla bien gorda gracias a poderes como suplantar la personalidad de los ciudadanos, dar saltos imposibles que nos permitirán incluso engancharnos a los helicópteros, atacar usando tentáculos o invocar destructivas criaturas. Y todo con un desarrollo muy abierto con misiones al estilo *GTA*.



Bajo una apariencia normal se esconde una bestia que nosotros controlaremos en un desarrollo al estilo *GTA*.

PS3 | CODEMASTERS | SHOOT'EM UP | 2008

Operation Flashpoint 2 Rising Dragon

La esperada secuela de uno de los mejores y más realistas juegos de acción bélica para PC también llegará a PS3 el año que viene. Conservará su enfoque hiperrealista de la guerra y nos situará en un conflicto contemporáneo.



Su primera entrega triunfó en PC gracias a su realista enfoque, algo que se va a mantener en su secuela para PS3.

PS3 | VIVENDI | ACCIÓN | 2008

Wet

Si Dante de *Devil May Cry* fuese mujer, se parecería bastante a Rubi, la protagonista de este furioso juego de acción en el que combinaremos acrobacias con un sistema de combate que mezcla disparos y espadazos. Promete.



A lado de esta "femme fatale", viajaremos por tres continentes en una aventura repleta de acción explosiva.

PS3 | EIDOS | ACCIÓN TÁCTICA | 2008

Conflict: Denied Ops

La serie de acción táctica *Conflict* se estrena en PS3 con un shoot'em up que nos llevará por Sudamérica, África y Rusia y cuyo plato fuerte en esta ocasión será un prometedor modo cooperativo para dos jugadores.



Técnicamente promete deslumbrarnos con escenarios muy destruíbles, enormes efectos de luz y una gran IA.

PS3 SONY PLATAFORMAS 2008

Little Big Planet

Crea un mundo a tu medida con infinitas opciones, disfrútalo y deja que lo disfruten otros jugadores de todo el mundo.

Rompedor, novedoso, tan bello estéticamente como lleno de posibilidades a la hora de jugar... Así será *Little Big Planet*, un título difícil de encasillar dentro un género porque abarca muchos y ninguno a la vez. Imaginad un mundo vacío al que nosotros daremos forma controlando a un diminuto muñeco de trapo. Empleando todo tipo de materiales (metal, piedra, madera...), podremos diseñar infinidad de cosas para elaborar los niveles, que luego podremos disfrutar solos o con otros tres amigos. Pero lo mejor de todo es que podremos intercambiar nuestras creaciones con otros jugadores vía PlayStation Network, con lo que la duración y posibilidades de este título son casi ilimitadas. Y todo con un interfaz claro y sencillo, para que todos podamos participar en la construcción de este "pequeño gran planeta".



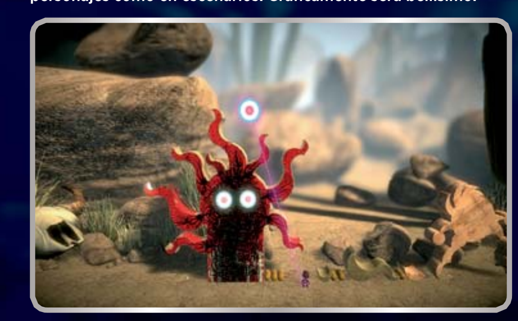
Más original, imposible: después de crear tus propios niveles, juégalos solo o con 3 amigos. Comparte tu creación con otros y bájate tú sus niveles para jugarlos o modificarlos.



Plataformas, cooperación, infinitas opciones de personalización... Todo eso y mucho más es *LBP*.



Las posibilidades de personalización son infinitas, tanto en personajes como en escenarios. Gráficamente será bellísimo.

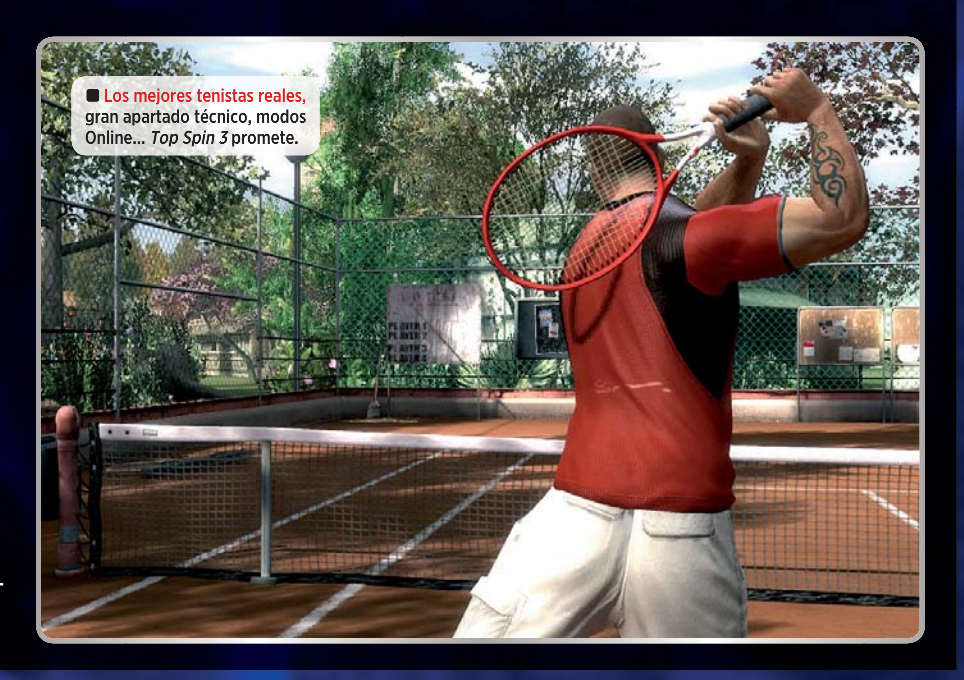


PS3 2K SPORTS DEPORTIVO PRINCIPIOS 2008

Top Spin 3

La serie de simuladores de tenis de 2K Sports debuta en PS3 con interesantes novedades.

Después de disfrutar de buenos partidos de tenis con el primer *Top Spin* en PS2 hace un par de años, la serie saltará a PS3 con jugosas novedades y mejoras. Para empezar, pretende convertirse en el simulador de tenis más realista y espectacular jamás realizado hasta la fecha. Para ello se están cuidando al milímetro todos los detalles: modelado de los tenistas reales, recreación de las distintas superficies... Pero además, en 2K Sports quieren subir el listón también en cuanto a opciones, presentando el editor de jugadores más completo y prometedores modos multijugador, tanto Offline como Online. Teniendo en cuenta la calidad que ya exhibe *Virtua Tennis 3*, la lucha por ver qué juego de tenis será mejor se presenta más reñida que un partido entre Rafa Nadal y Roger Federer.



Los mejores tenistas reales, gran apartado técnico, modos Online... *Top Spin 3* promete.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

Y nuevos detalles sobre otros juegazos

Además de la gran cantidad de anuncios de juegos nuevos que habéis podido ver en las páginas anteriores, en la Games Convention de Leipzig también se han mostrado nuevos detalles de juegazos ya conocidos. Aquí te desvelamos lo último sobre otros esperados títulos que nos quitarán el sueño en los próximos meses.



La nueva e hiperdetallada vista interior es uno de los detalles que más ha gustado.

PS3 | SONY | VELOCIDAD | FINALES 2007

Gran Turismo 5 Prologue

La experiencia de conducción definitiva en PS3 no arrancará hasta 2008. Pero a finales de este año, como sabéis, verá la luz *Gran Turismo 5 Prologue*, un jugoso aperitivo que a buen seguro calmará las ansias de los fans del motor. En la GC se han dado nuevos datos sobre este título. Para empezar, estará disponible en Blu-ray o descargándolo de la red PlayStation. También se ha confirmado que este "prólogo" incluirá más de 40 coches reales (como Lotus, Nissan. Mitsubishi o... ¡Ferrari!) y circuitos míticos como el de Suzuka. Otros detalles confirmados para esta demo es que permitirá competiciones Online para hasta 16 pilotos y que las carreras llegarán a los 60 fps soportando los 1080p (la resolución máxima). Así la espera será más llevadera, ¿verdad?



GT5 Prologue ofrecerá más de 40 coches reales, circuitos como el de Sukuza y carreras Online para hasta 16 jugadores.



En este "prólogo" también podremos probar el nuevo sistema de físicas, la avanzada IA, opciones de tuning...

PS3 | ACTIVISION | SHOOTER | NOVIEMBRE

Call of Duty 4: Modern Warfare

En Leipzig pudimos probar dos niveles de la campaña y echarnos algunas partidas multijugador. Aspectos como el control o el sistema de daños serán similares a los de los dos capítulos anteriores de la saga. Y también usamos alguno de los nuevos "gadgets", como las gafas de visión nocturna.



Call of Duty 4 abandonará la Segunda Guerra Mundial para involucrarnos en un conflicto más moderno.

PS3 Y PS2 | EA GAMES | MUSICAL | ENERO

Rock Band

En la GC se confirmó la mejor noticia: ¡en PS2 también disfrutaremos de *Rock Band*! Además también se ha anunciado que la versión española contará con 46 temas (6 exclusivos de nuestro país, con temas de Héroes del Silencio, Obús...) Eso sí, el pack con los 4 instrumentos no será barato.



Ya hemos podido probar los instrumentos de *Rock Band* y nuestra primera impresión es positiva, sobre todo la batería.

PS3 | SONY | SHOOT'EM UP | 2008

Killzone 2

Una nueva aproximación al que está llamado a ser el mejor shoot´em up de PS3 nos dejó muy claro que tiene todas las papeletas para conseguirlo. Detalles como sus impresionantes efectos de luz o las naturales animaciones faciales confirman que este shooter futurista no es como los demás.



Guerrilla ha prometido que habrá beta mundial para que testeemos el modo multijugador antes de que salga el juego.

PS3 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN | PRINCIPIOS 2008

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Tras el despliegue del pasado E3, Hideo Kojima se guardó un as en la manga para presentarlo en la feria europea. Nada más y nada menos que algunos enemigos finales de *MGS4*. La unidad en cuestión se llama "la Bella y la Bestia" y está compuesta por letales máquinas que hace mucho tiempo fueron mujeres. Sus nombres son Crying Wolf, Screaming Mantis, Laughing Octopus y Raging Raven. Como veis, se inspiran en enemigos del primer *MGS* (Sniper Wolf, Psycho Mantis, Decoy Octopus y Vulcan Raven, respectivamente). Qué ganas de combatir contra ellas...



Aquí tenéis a Laughing Octopus mostrando su crueldad. Es una de las componentes de la unidad "Beauty and the Beast" junto a Raging Raven, Crying Wolf y Screaming Mantis.

PS3 | ATARI | SURVIVAL HORROR | 2008

Alone in the Dark

Malas noticias para los fans de la saga pionera del género del "survival horror". La nueva entrega de la serie, que como ya sabréis nos sumergirá en una noche de pesadilla en Central Park (Nueva York), se ha retrasado y no saldrá hasta principios del año que viene (marzo como tarde).



El mítico Edward Carnby vuelve a protagonizar un *AITD*. Esta vez nos enfrentamos a una oscura amenaza que asolará NY.

PS3 | UBISOFT | AVENTURA | NOVIEMBRE

Assassin's Creed

Esta aventura de acción de ambientación muy original (se desarrolla en la Tercera Cruzada, en el año 1191) y con un prometedor concepto de juego (a medio camino entre *Prince of Persia* y *Hitman*), también estuvo presente en la GC. Ubisoft mostró un puñado de nuevas imágenes.



Aquí tenéis una de las nuevas imágenes de *AC* que hemos traído de Leipzig. El mes que viene, reportaje en exclusiva.

PSP | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN | 2008

God of War Chains of Olympus

Pocos detalles que no conociéramos se mostraron de *GoW: Chains of Olympus*. Pero eso no ha impedido que crítica y público que se hayan rendido ante él. De hecho, se llevó el galardón de Mejor Juego de PSP de la feria. Y es que es unos de los más prometedores para la portátil.



Desarrollado por Ready at Dawn (*Daxter*), será una gran aventura de acción con todos los ingredientes de los de PS2.

PS3, PS2 Y PSP | KONAMI | DEPORTIVO | OCTUBRE

Pro Evolution Soccer 2008

Fue una ausencia sonada en el pasado E3, pero en una feria de videojuegos europea no podía faltar. Y no sólo no faltó, sino que no defraudó a nadie. Pudimos probar distintas versiones y nuestras impresiones no pudieron ser más positivas. Y no sólo lo decimos nosotros: *PES 2008* se llevó el galardón de Mejor Juego de la feria tanto en PS2 como en PS3. Fue el único título que se llevó dos premios. Y es que la nueva entrega del rey de los simuladores de fútbol no se merece menos, ¿verdad?



Antes de enamorarnos a todos a partir de octubre, la esperadísima nueva edición del simulador de fútbol más realista fue el centro de muchas miradas en Leipzig.

PS3 | VIRGIN | SHOOT'EM UP | NOVIEMBRE

Unreal Tournament III

Cada vez está más cerca este shooter que pondrá gran énfasis (como no podía ser de otra forma) en las batallas multijugador. Hasta 24 jugadores podrán medirse en distintas modalidades de juego, en un título que explorará toda la potencia del motor gráfico Unreal Engine 3.0.



Distintos vehículos, 48 mapas y opción de jugar en PS3 con "mods" hechos en PC serán algunas de sus bazas.



HEAVENLY SWORD. Uno de los mejores espectáculos visuales de PS3.



STUNTMAN IGNITION. Conviértete en un audaz especialista de cine.



NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES. Un aprendiz de ninja en tu PSP.

NOVEDADES

Los mejores lanzamientos del mes analizados a fondo

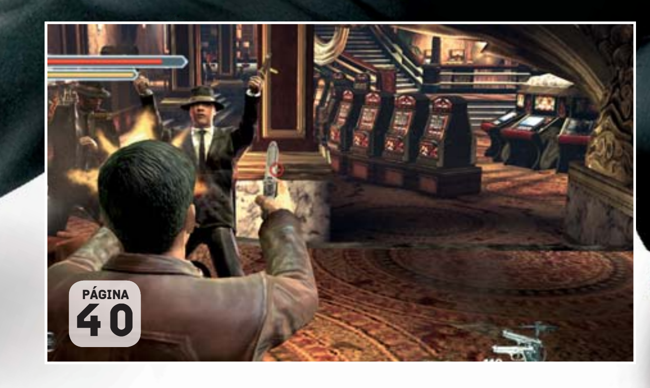
EMPIEZA LA AVALANCHA

Se acerca fin de año y el último trimestre siempre es el mejor para los jugones: los juegos más potentes, los más esperados, la mayor variedad y la calidad (en general) más alta. Nos hemos quedado sin *GTA* para esta recta final de 2007, pero tranquilos que no vamos a notar su ausencia.

Este emocionante final de año se estrena con un juego que ya sabíamos que iba a ser bueno, pero que nos ha gustado mucho más de lo que esperábamos: *Stranglehold*. Si tenéis una PS3 y os gusta la acción más trepidante no le perdáis la pista. Le acompaña un título al que le pasa justo lo contrario. El preciosista y espectacular *Heavenly Sword* se ha deshinchado al final por su escasa "emoción"...

Los lanzamientos siguen en PS3 con el clásico *Colin McRae*; en PS2 con juegos tan especiales como los nuevos *Syphon Filter* y *Stuntman* o el siempre divertido *Naruto* en PSP. Pero mucho ojo, que en los próximos meses podéis estar seguros de que la diversión se va a multiplicar...

Stranglehold es la sorpresa de la temporada. Si te gusta la acción no te lo puedes perder.



Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.

Así puntuamos los juegos de PS3. Cuando leáis nuestras reviews de los lanzamientos para PS3 tal vez os sorprendáis al ver algunas notas, que es posible que os parezcan un poco bajas. Os lo explicamos. La razón es que, como siempre que sale una nueva consola, valoramos los juegos en función del potencial de esa consola y no con relación a otros juegos para otras ya existentes. Por ejemplo, un juego para PS3 con un 90 no significa que sea "peor" que un juego para PS2 con un 93 (incluso aunque sean dos versiones del mismo juego). Significa, simplemente, que ese juego merece un 90 en esa consola.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...


El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:
 EDAD RECOMENDADA
 CONTENIDO DISCRIMINATORIO
 DROGAS
 SE DICEN PALABROTAS
 SEXO
 JUEGO DE TERROR
 CONTENIDO VIOLENTO
 ENSEÑA A JUGAR
 EDAD JUEGO EN RED




Género
SHOOT'EM UP
Desarrollador
MIDWAY
Editor
VIRGIN PLAY
Lanzamiento
5 DE OCTUBRE
Precio
69,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
HASTA 8 JUGADORES
Guardar partidas
PUNTOS DE CONTROL
Página web
HTTP://STRANGLEHOLDGAME.COM/

El detective Tequila se enfrenta a un caso repleto de acción, en el que se las verá con las triadas chinas y la mafia rusa, que no escatimarán en medios para acabar con él.

CUANDO LA ACCIÓN TIENE **NOMBRE PROPIO**

John Woo's Stranglehold

El cine de acción de Hong Kong tiene unas señas de identidad muy reconocibles... ¿qué pasaría si se aplicaran a un videojuego?

Espectaculares tiroteos, acciones imposibles, cientos de objetos reventando a cámara lenta... Cualquiera que haya visto "The Killer" o "Hervidero" ("Hard Boiled") , sabe que el cine de Hong Kong destaca por sus escenas de acción. Y John Woo, el director de ambos filmes, es el maestro del género y ahora debuta dirigiendo para consola la "secuela" de "Hard Boiled"...

Nosotros controlamos al inspector Tequila, un rudo agente que resuelve las cosas tirando de pistola. En esta ocasión se enfrenta a dos casos que acaban estando relacionados. Por un lado la mafia rusa a secuestrado a su hija y ex mujer, afincadas en Chicago, y por otro, las triadas han acabado con un poli amigo y amenazan con seguir matando agentes. Tequila se lo tomará como algo personal y no dudará

El actor Chow Yun Fat da vida al duro inspector Tequila.

UN DÍA EN LA VIDA DE UN INSPECTOR

1 **SOBREVIVE EN LA CALLE.** Libra cientos de tiroteos con matones armados, mientras que sigues el rastro de tu familia secuestrada.

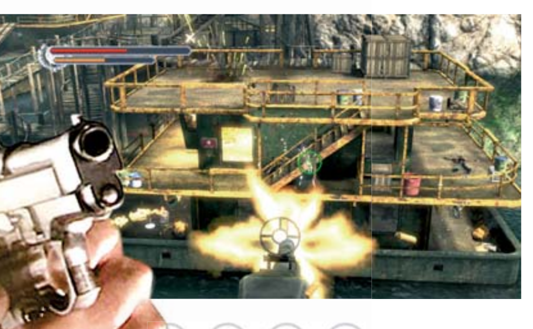
2 **ACABA CON EL CRIMEN.** Realiza pequeñas misiones, como plantar explosivos o destruir fábricas de droga, para progresar en la misión.

3 **DUELOS LETALES.** Cuando te rodeen, tendrás que evitar las balas y acabar con tus enemigos sin moverte.


Los intensos tiroteos contra varios enemigos, repletos de objetos rotos, explosiones y tensión, son la base de *Stranglehold.*


Ralentizamos el tiempo al saltar o al apuntar cuando estamos protegidos con una pared. El imagen grisácea indica la ralentización.

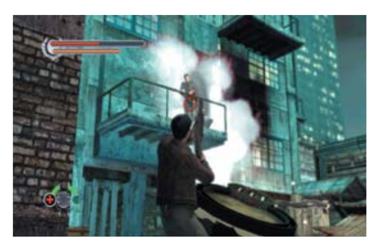

Casinos, museos, mercados... En cualquier sitio Tequila será atacado. Y es entonces cuando empieza a brotar cierto líquido rojo...





CON EL ESTILO DEL CINE DE ORIENTAL...

Juegos de acción y tiros hay muchos, pero ninguno había presentado el género como *Stranglehold* lo hace. Puro cine de acción oriental en tu consola...


DESTRUCCIÓN. Objetos que se hacen añicos y partes del escenario que se caen al dispararlas: simplemente brutal.


ACCIONES AUTOMÁTICAS. Deslizarse por barandillas, resbalar por mesas... Todo al servicio de la acción más espectacular.


ENEMIGOS DE ALTURA. Jefes de las triadas, helicópteros, un poli corrupto con habilidades idénticas a las de Tequila...

Imagina un juego de acción como *Max Payne* y poténcialo en todos los aspectos: eso es *Stranglehold*, un torrente de acción sin igual.

en llegar al final del asunto a base de plomo. En total, 7 largos niveles repletos de acción y situaciones que llevarán a Tequila por una gran variedad de paisajes de Hong Kong (restaurantes, mercados...) y Chicago (un museo, una mansión...).

Su desarrollo es como el de *Max Payne*, es decir, acción pura y dura, pero elevada a la máxima expresión gracias al potencial de PS3. De hecho, hasta el control de ambos juegos es parecido: con los sticks nos movemos y apuntamos y con un par de botones realizamos casi todas las acciones. Así, en los 7 niveles nos esperan cientos de enemigos, con los que viviremos espectaculares e intensos tiroteos, en los que prácticamente todo será destruible e interactivo, un detalle que podremos utilizar en nuestro favor para acabar con varios enemigos de un tiro (dispara a un letrero de neón y caerá sobre ellos). Además, Tequila tiene la habilidad de lanzarse en plancha en cualquier dirección, ralentizando el tiempo para disparar mientras cae (y una vez en el suelo, puede rodar, disparar...). Además, podemos realizar un montón de acciones automáticas o semiautomáticas (pulsando L2), como deslizarnos por salientes o cables, dejarnos caer por barandillas, lanzarnos sobre un carrito y disparar mientras se mueve, balancearnos con una lámpara...

Suma a este espectáculo el caos de las explosiones, objetos que saltan por los aires hechos añicos, enemigos que caen de formas realistas,... y el resultado es un vistoso juego que entra por los ojos desde el »

Todos los personajes, y en especial el prota, están modelados con todo lujo de detalle.


Fiel reflejo del cine oriental, podemos realizar inverosímiles acciones, como lanzarnos sobre un carrito y disparar en marcha.


Las escenas de vídeo no están a la altura del resto del apartado gráfico, aunque cumplen su cometido: avanzar la trama del juego.


Tequila también puede golpear si tiene a un enemigo bastante cerca.


Cada escenario tendrá sus peligros: trampas láser, explosivos...


Cuanto más estilo imprima a sus tiroteos, más subirá la barra de estrellas de Tequila, con la que llena el indicador de habilidades especiales (puntería, giro de 360 grados...).





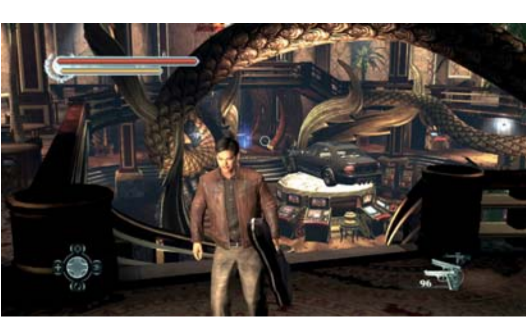
primer minuto. Pero lo mejor es que su desarrollo es variado: no faltan objetivos como plantar explosivos o manejar el arma de un helicóptero. Además, también hay duelos o "stand off", en los que los matones nos rodean y, sin movernos, debemos abatirlos y esquivar sus balas. Es un añadido simple pero divertido, que sucede en puntos concretos y que, junto a los enemigos finales, consigue que el juego sea una emocionante montaña rusa, que te deja sin aliento.

Intenso, espectacular... *Stranglehold* es uno de los mejores juegos de acción disponibles en la nueva generación.

Llegar al final te costará lo suyo hasta en dificultad normal. Y es que, en sus cerca de 12-15 horas de juego, verás ocasiones en las que no podrás avanzar como un loco, y tendrás que pararte a pensar. Y si su desarrollo consigue no caer en la monotonía, su apartado visual tampoco: impresionantes efectos, cuidados personajes, logradas animaciones, escenarios tan impresionantes como interactivos... El broche lo ponen la traducción y doblaje al castellano y los modos Online. Sin duda un derroche de emoción y espectáculo que por méritos propios se ha convertido en el mejor juego de acción de PS3, y una de las mejores propuestas que puedes encontrar este mes... si eres mayor de edad.



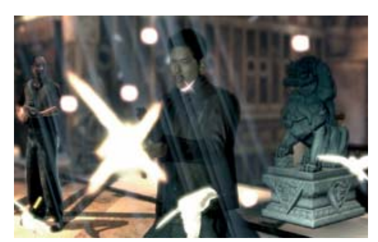
El propio John Woo nos venderá los extras del juego, como trucos, grupos de imágenes, trailers, personajes para los modos Online...


Tequila podrá llevar fundas de guitarra en momentos puntuales. En ellas esconderá armas y salud para sobrevivir en los tiroteos más duros.

ACCIÓN CON EL SABOR DE... TEQUILA

A lo largo del juego desarrollamos 4 habilidades especiales. La primera nos permite recuperar vida, y el resto son letales...


PUNTERÍA CERTERA. Tequila puede apuntar casi al milímetro al que quiere disparar. Las animaciones son brutales.


GIRO DE 360 GRADOS. Cuando estés rodeado, activa esta habilidad y limpiarás la zona en segundos. ¡Palomas incluidas!


DESATADO. Gozarás de vida y munición infinita durante tiempo limitado, lo que te convierte en una máquina imparable.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su intensa acción, la puesta en escena, la ajustada dificultad, la duración...

» LO PEOR
Las mediocres escenas de vídeo. Su mecánica aunque variada, sólo ofrece disparos.

Te gustará + que... HEAVENLY SWORD



Te gustará + que... NINJA GAIDEN SIGMA



93	**» GRÁFICOS** Espectaculares y, en especial, los escenarios altamente interactivos.
89	**» SONIDO** Sólo oirás atronadores disparos y efectos. La música queda eclipsada.
91	**» DIVERSIÓN** Variado desarrollo y con modo Online para hasta 8 jugadores.
92	**» DURACIÓN** Entre 12 y 15 horas, más las que puedas sacarle al modo Online...
NOTA 92	Es el mejor juego de acción que se puede encontrar en PS3: impresionante, variado, largo, intenso... No te lo pierdas.





Género
ACCIÓN

Desarrollador
NINJA THEORY

Editor
SONY

Lanzamiento
19 DE SEPTIEMBRE

Precio
59,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

Jugadores
1

Modo Online
NO

Guardar partidas
PUNTOS DE CONTROL

Página web
WWW.HEAVENLY-SWORD.COM



Heavenly Sword es un juego de acción, casi un beat'em up, en el que libramos combates contra grupos de enemigos siguiendo una trama épica que trata sobre la protección de una espada.

UNA VIDA PARA **PROTEGER** LA ESPADA DE LOS DIOSES

Heavenly Sword

Juegos de acción en PS3 hay muchos y muy variados, pero ninguno con la impecable factura técnica que exhibe la última propuesta de Sony.

Cuando una consola nueva llega al mercado, todos soñamos con el primer juego que explotará su potencial técnico y sus nuevas funciones. Así, desde que se vio por primera vez en la feria E3 de 2005, *Heavenly Sword* ha sido uno de los títulos de PS3 que más expectativas ha levantado y ahora llega el momento de ver si está a la altura de lo esperado...

La historia nos mete en la piel de Nariko, la hija del líder de un clan ancestral dedicado a proteger la espada celestial, un arma de increíble poder que consume la vida de quien la utilice. Y conocedor de su poder, el tirano rey Bohan dirige su enorme ejército en pos del arma, que Nariko defenderá con uñas y dientes aún poniendo su vida en peligro... Así las cosas, es la propia Nariko quien nos narra su historia a lo largo de 6 capítulos, divididos a su vez en escenas o actos, en los que sobre todas las cosas priman los combates al más puro estilo beat' em up,

Nariko es la primera gran heroína de PS3, y junto a su hermana Kai protagoniza este vistoso beat'em up.

TRES **CLAVES** PARA SALVAR LA ESPADA CELESTIAL



1 LIBRA COMBATES. Contra las numerosas tropas de Bohan, haciendo uso de tres armas y variados combos y técnicas (agarres, superataques...).

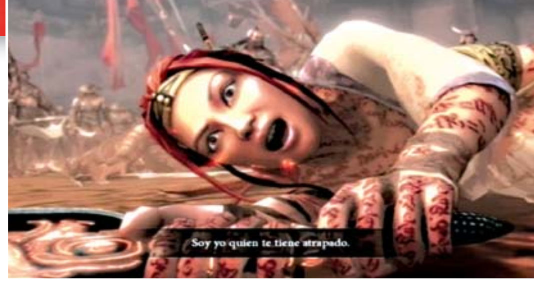


2 UTILIZA CATAPULTAS. Defiende posiciones y acaba con muchos soldados utilizando estas armas fijas en momentos puntuales.



3 LA AYUDA DE KAI. La hermana de Nariko nos ayudará con su letal arco, con el que abatimos a distancia a los enemigos.


Los combates, al estilo *Dynasty Warriors*, nos enfrentan a numerosos enemigos a la vez. El número crece cuanto más cerca estamos del final.



Las escenas de vídeo que conducen la trama son lo mejor del juego. Están realizadas con el motor gráfico del juego y son impresionantes...


El sistema de combate ofrece cerca de 40 combos, técnicas aéreas, superataques, tres armas distintas... Aunque puedes superar casi todo el juego en dificultad normal aporreando un botón.





NO SÓLO DE COMBATE VIVE LA **HEROÍNA...**

El componente beat'em up es el que más predomina en el desarrollo de *HS*, aunque Nariko también tendrá que superar retos y situaciones de otro tipo...


SECUENCIAS ACTIVAS. Muchos vídeos nos invitarán a pulsar una serie de botones en el orden correcto para avanzar.


PROYECTILES. Los controlamos con el sixaxis para mermar tropas, destruir catapultas enemigas y otras tareas.


PUZZLES. Encontrar una palanca, golpear un interruptor lanzando un objeto... No son muchos, pero ahí están.

Acción pura y dura con tintes épicos es lo que ofrece *Heavenly Sword*, el primer beat'em de Sony en utilizar el sixaxis de forma exhaustiva...

es decir contra numerosos enemigos a la vez. Por suerte contamos con un amplio abanico de técnicas (combos, agarres, contraataques ...) y dos posturas de ataque, que dan lugar a un sistema de juego con posibilidades pero no muy complejo (con dos botones realizamos los combos). De este modo, la acción lleva las riendas durante todo el juego y encontramos situaciones tipo que se repiten a lo largo de la aventura: aparte de los combates de Nariko, también manejamos catapultas (para defender fortalezas o mermar las tropas rivales) y manejamos a kai, la joven y desequilibrada la hermana de Nariko, que domina como nadie la ballesta, para proteger a aliados o limpiar el acceso a una fortaleza a distancia. Pero lo más original es que a la hora de utilizar este tipo de armas (ballestas y catapultas) podemos controlar el proyectil con el movimiento del sixaxis: la cámara se sitúa tras la bala y modificamos su trayectoria moviendo el mando.

Añade a esta mezcla simples puzzles, como abrir puertas golpeando interruptores con objetos, unos espectaculares jefes finales (aunque algo escasos) y secuencias de vídeo interactivas, en las que debemos pulsar botones en cierto orden, y el desarrollo se presenta, cuando menos, variado ¿verdad? El problema llega cuando se abusa del uso del sixaxis (las fases de proyectiles son abundantes) y, sobre todo, cuando puedes superar el 90% de los combates del juego sin ningún tipo de estrategia, aporreando un mismo botón, ya que los enemigos no destacan

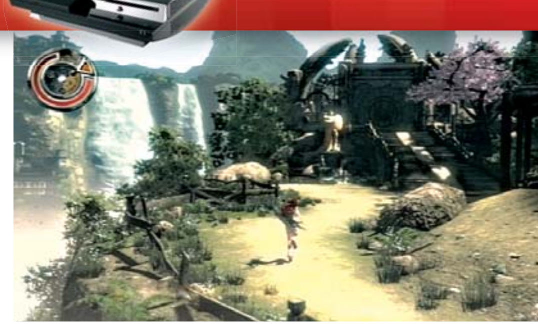

HS encierra 129 extras y para desbloquearlos, debemos llenar una barra con combos largos...



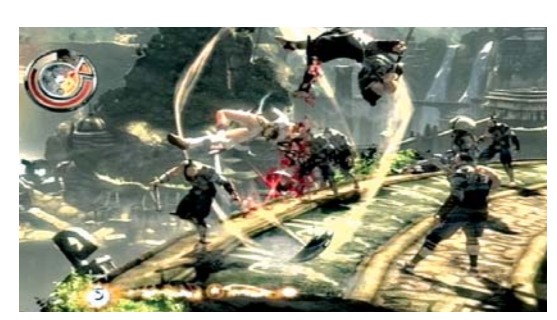
Los menús de *HS* son originales, y nos muestran el avance, los extras desbloqueados y lo que nos falta por desbloquear.


Controlamos a Kai en un par de niveles. Aparte de su arco, puede evitar obstáculos y atontar a los enemigos con sus brazos.


El lanzacohetes ayudará a Nariko a superar momentos puntuales.


Los escenarios son muy bellos, aunque lineales y poco explorables.


Las animaciones durante el juego son fluidas y bellas, pero no tan trabajadas como en la escenas de vídeo.





por su inteligencia. En dos palabras, los combates no transmiten tensión/emoción y su mecánica tiende a repetirse pronto. Sin duda, el mayor defecto de *HS* es esta falta de emoción, ya que un juego de nueva generación debe ofrecer más. Además, dadas sus "similitudes" con el genial *God of War*, hemos echado en falta otro tipo de elementos, como las típicas zonas plataformeras, lo que hubiera dado lugar a una aventura más completa.

Heavenly Sword destaca por su cuidada factura técnica, aunque flojea en duración, inteligencia artificial...

Pero donde destaca *Heavenly Sword* es en su cuidada producción: modelos superrealistas, animaciones faciales creíbles y que transmiten emociones, escenas de vídeo con el motor del juego que bien podrían ser parte de una película de animación, un doblaje profesional como hacía tiempo que no se veía en un juego... En ocasiones casi parecerá que estás ante una película y, sin duda, no se le puede reprochar nada en cuestiones técnicas. Sin embargo, el "espectáculo" no supera las 8-9 horas, carece de modo Online y la cámara prefijada resulta en ocasiones, como el combate final, mareante. Por lo tanto, *HS* es un título con un acabado soberbio, pero que podía haber dado más de sí a la hora de jugar.



Situaciones como dejar K.O. sin matar a ciertos enemigos aportan variedad, aunque en el fondo, todo se limita a pelear, pelear y pelear.


La expresividad en las escenas de vídeo y el cuidado doblaje acercan a *HS* más al mundo del cine que al del videojuego. Impresionante.

LOS GENERALES DEL EJÉRCITO DE BOHAN

A lo largo del juego nos enfrentamos a Bohan y a tres generales de su ejército. Son de lo mejor de la aventura...


WHIPTAIL. Utiliza el agua para atacarte, bucea y utiliza un látigo y su cola para "darte". Alucinarás con el efecto del agua...


ZORRO. Es el más despiadado, puede clonarse, volar, lanzar cuchillas... Es el más duro de todos, junto con Bohan.


ROACH. Es el enemigo más espectacular, grande y vistoso de todo el juego. Es sin duda el mejor combate de la aventura...

VALORACIÓN

LO MEJOR
El fabuloso doblaje, las escenas de vídeo, enemigos finales, ambientación...

LO PEOR
Mecánica repetitiva, escasa I.A., sistema de combate poco profundo, duración...

Te gustará que... NINJA GAIDEN SIGMA



Te gustará que... STRANGLEHOLD



92	**GRÁFICOS** Destacan las secuencias de vídeo y los escenarios.
95	**SONIDO** Un soberbio doblaje es la guinda a un muy cuidado apartado sonoro.
78	**DIVERSIÓN** Mecánica repetitiva y sistema de combate poco profundo.
74	**DURACIÓN** 8-9 horas de juego, y alguna más para desbloquearlo todo. Poco.
NOTA 82	*HS* destaca más por su acabado técnico que como beat'em up, ya que resulta corto, repetitivo y carente de profundidad.

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

Género
VELOCIDAD
Desarrollador
CODEMASTERS
Editor
ATARI
Lanzamiento
14 DE SEPTIEMBRE
Precio
69,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
COMPARAR TIEMPOS
Guardar partidas
TRAS CADA PRUEBA
Página web
HTTP://ES.CODEMASTERS.COM/DIRT

■ La saga *Colin McRae* se estrena en PS3 con un título que va más allá del rally: ofrece nuevos tipos de competiciones y vehículos, como camiones, buggies, 4x4...

EN EL TERRENO DE **LOS MEJORES** CONDUCTORES

Colin McRae DIRT

Para ser el mejor piloto de rallies de la historia ya no basta con ganar en tramos cronometrados. Ahora tus rivales también te retan en los circuitos.

Desde los tiempos de PSone la saga *Colin McRae* es el referente indiscutible de los juegos de rally. Y en su llegada a PS3 se encuentra ante el desafío de usar el poder de la nueva consola para avanzar un paso más allá. Un reto al que responde con nuevos vehículos, competiciones... y lo que es mucho más importante, también nuevas sensaciones en carrera.

Al más puro estilo *Gran Turismo*, (aunque con muchas menos pruebas y vehículos) en el modo Estrellato vamos superando competiciones y comprando coches con el dinero que ganamos. Y la novedad es que ya no sólo disputamos tramos cronometrados, sino también carreras en circuitos contra hasta 9 rivales y duelos cara a cara. Además, la variedad de vehículos es mucho mayor. Hay 46 modelos, todos reales, e incluyen desde coches FWD y 4WD a Buggies, camiones... Y si los desbloqueamos en el modo Estrellato podemos usarlos también en el resto de

» ASÍ SE CURTE EL PILOTO MÁS **COMPLETO**



1 **COMPITE EN TODO.** Corremos en carreras, duelos uno contra uno, tramos...

2 **DOMINA EL DERRAPE.** Será básico para superar tramos cada vez más difíciles.

3 **CONDUCE LO MEJOR.** Coches reales de Citroën, Subaru, Peugeot, Mitsubishi...



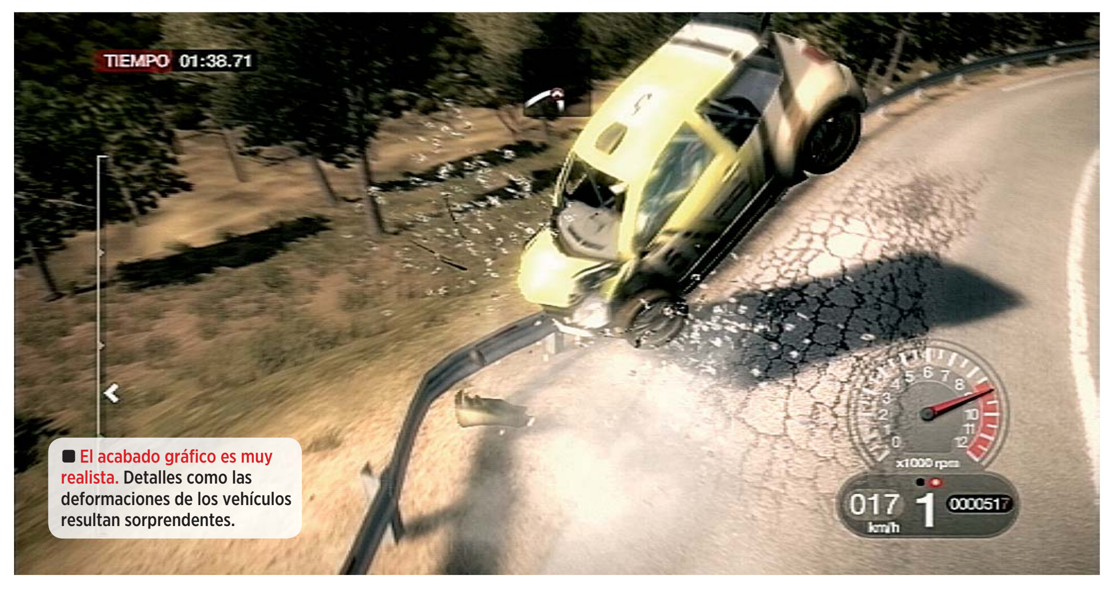
■ 46 vehículos reales de diversos tipos serán los protagonistas del estreno de la saga en PS3.



El punto clave del juego vuelve a ser el control. Es increíblemente preciso y nos permitirá afrontar con garantías los tramos difíciles.



Ya no corremos por tramos como "pasillos": nuestros vehículos pueden avanzar por los laterales, y también hay circuitos.



El acabado gráfico es muy realista. Detalles como las deformaciones de los vehículos resultan sorprendentes.





los modos, que incluyen carreras rápidas, varios campeonatos de rallies tradicionales y partidas Online en las que comparamos tiempos contra los de otros jugadores en tramos cronometrados, conformando un juego que nos mantendrá muchas horas frente a la consola, disfrutando de una conducción novedosa en la saga. Y es que en *DIRT*, por primera vez en la saga, hay tramos y circuitos más abiertos, y podemos salirnos y avanzar por los laterales (aunque la trazada buena siempre es la de la carretera), rompiendo la sensación de conducir por un pasillo.

El control de precisión milimétrica y un gran realismo gráfico hacen de *DIRT* todo un referente de la velocidad.

Sin embargo, la física no es realista, ya que los coches pesan muy poco y se desvían exageradamente con pequeños impactos. Pero cuando nos acostumbramos descubrimos un control asombrosamente preciso: cada mínima inclinación del stick o toque al freno y al acelerador se trasladan milimétricamente al coche, transmitiendo una sensación de control total. Y la dificultad progresiva de los tramos nos obliga a dominar cada vez mejor los derrapes, haciendo que progresar en el juego sea un emocionante reto. Además, *DIRT* también cala gráficamente, ya que coches y escenarios (aunque con algo de "popping") destilan realismo. Una suma de calidad técnica y emociones intensas que permiten a *Colin McRae* mantener su corona de rey del rally por tercera generación consecutiva.



Disponemos de seis vistas distintas. Como es habitual en la saga, las vistas interiores en las que se ve el salpicadero son impresionantes.



Las diferentes superficies afectan a la conducción. Asfalto, tierra, barro o suelo mojado por la lluvia se sienten de forma distinta.

» CONFIGURA TU PROPIO **RALLY**

Colin McRae se adapta como nunca a todo tipo de jugadores, con variadas opciones para cambiar dificultad, mecánica...



¿FÁCIL O DIFÍCIL? Elegimos entre cinco niveles de dificultad que afectan a aspectos como la resistencia a los impactos.



RETOQUES MECÁNICOS. Podemos modificar decenas de variables: frenos, suspensión, transmisión, diferenciales...



GÁSTATE LA PASTA. También puedes elegir coche entre todos los de una misma categoría, aunque antes debes comprarlos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Añade nuevas competiciones y vehículos... Y pilotar sigue siendo igual de gratificante.

» LO PEOR
La física de los vehículos no es realista, lo que puede molestar a los puristas.

Te gustará + que... **NFS: CARBONO** | Te gustará − que... **MOTORSTORM**



91	**» GRÁFICOS** Tanto escenarios como vehículos son un ejemplo de realismo.
88	**» SONIDO** Buena recreación del rugido del motor, diferente en cada vehículo.
91	**» DIVERSIÓN** Cuando te acostumbras a la física, el control es una delicia.
89	**» DURACIÓN** Modo Estrellato, campeonatos de rallies, modos Online...
NOTA 90	Nuevas competiciones, calidad técnica y una conducción exigente y satisfactoria... *Colin* sigue siendo el rey del rally.

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

Warhawk es un juego de acción Online para 32 jugadores, en el que libramos batallas en unos amplios entornos repletos de armamento. Eso sí, no tiene modo offline.

Género
ACCIÓN ONLINE
Desarrollador
INCOGNITO
Editor
SONY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio (descarga PSN)
29,95 €
Precio (Blu-ray + Headset)
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 2
Modo Online
HASTA 32 JUGADORES
Guardar partidas
ENTRE PARTIDAS
Página web
ES.PLAYSTATION.COM

Dominar zonas, capturar banderas... los modos de juego son variados y te darán diversión duradera.

LA GUERRA ESTÁ AHORA EN LA **RED PLAYSTATION**

Warhawk

Tras varios retrasos, Sony por fin lanza su primer juego orientado a los combates Online... ¡Y es la bomba!

Warhawk iba a ser el remake de un mítico juego de PSone, pero al final se ha quedado como una experiencia Online hasta 32 jugadores, con la que Sony demuestra que piensa dar mucha "guerra" en este campo.
La mecánica es la habitual: dos equipos enfrentados luchan en varios modos de juego, utilizando vehículos de tierra y aire y un gran arsenal...

Los cinco mapas que ofrece, que pueden parecer pocos, se pueden adaptar de tamaño (grande, mediano y pequeño) en todos los modos de juego (desde los típicos Deathmatch y capturar la bandera a dominar posiciones). Suma a estas posibilidades que el juego no presenta LAG o retardo en las comunicaciones, que hasta dos jugadores pueden pelear Online en la misma consola a pantalla partida y tienes ante ti la propuesta Online más completa en de PS3.



El sistema de rangos y partidas puntuables te invitará a seguir jugando para conseguir medallas, skins...

DUELOS POR TIERRA Y AIRE



1 **A PIE O EN VEHÍCULO.** Podemos conducir y manejar las armas fijas de varios vehículos (tanques, jeeps...) o bien pelear cuerpo a cuerpo con más de una docena de armas de fuego.

2 **EL DUEÑO DEL AIRE.** En todos los escenarios hay aviones, que tienen dos modos de pilotaje: hovercrafts (planean) o cazas (surcan los cielos). Y se pueden pilotar con el Sixaxis.

Los duelos aéreos juegan un papel central en las batallas de *Warhawk*.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El juego es fluido, sin lag, divertido, intenso, rápido... y con un buen control.

» LO PEOR
En ocasiones hay "caídas" del servidor. No poder competir más jugadores por partida...

84	**» GRÁFICOS** No son su punto fuerte. Correctos, pero sin excesivos alardes.
88	**» SONIDO** Buenos efectos de sonido, música apreciable sólo en los menús.
93	**» DIVERSIÓN** Las enormes posibilidades de las partidas te tendrán "enganchado".
91	**» DURACIÓN** Si tienes conexión a Internet, tienes juego para muuucho rato.
NOTA 89	Si tienes Internet, 30 euros y quieres probar el potencial Online de PS3, tienes ante ti el mejor candidato posible...

PÁGINA DE PUBLICIDAD



16+

Género
VELOCIDAD
Desarrollador
PARADIGM
Editor
THQ
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio PS2
45,95 €
Precio PS3
64,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 4
Modo Online PS2
NO
Guardar partidas
TRAS CADA PRUEBA
Página web
WWW.STUNTMANIGNITION.COM



■ Convertidos en un especialista de cine realizamos peligrosas escenas al volante de más de 25 vehículos: coches, motos, camiones y otros más originales como un hovercraft o un tractor.

» ASÍ SE FILMAN ESCENAS DE **MÁXIMO RIESGO**



① **EL DIRECTOR MANDA.** En cada escena debemos cumplir las órdenes que da de viva voz y mediante iconos que aparecen en el lugar exacto.



② **MULTIPLICA EL RIESGO.** Y entre orden y orden del director debemos seguir realizando acciones temerarias para así multiplicar los puntos.

EL MAYOR ESPECTÁCULO SOBRE **CUATRO RUEDAS**

Stuntman Ignition

Hoy los focos y las cámaras no apuntan a una estrella de Hollywood. Todos miran al especialista que realizará las más peligrosas escenas al volante.

Cuando PS2 era sólo una promesa, allá por 2002, llegó a las tiendas *Stuntman*, un original juego de velocidad que nos convirtió en un especialista en rodar escenas peligrosas con vehículos para las superproducciones de Hollywood. Un reto que llevó al límite nuestras habilidades, y que ahora renace en una gran segunda parte.

Conseguir las secuencias más espectaculares al volante en 6 películas es el objetivo del juego. Para ello pilotamos turismos, deportivos, motos y otros vehículos más exóticos como un hovercraft o un camión que transporta una cabeza nuclear. Cada secuencia es una prueba contrarreloj en escenarios repletos de obstáculos, tráfico y peligros como explosiones o derrumbamientos. Y nosotros tenemos que alcanzar la meta y, de camino, cumplir las órdenes que el director nos da tanto de viva voz como mediante iconos en pantalla: chocar contra



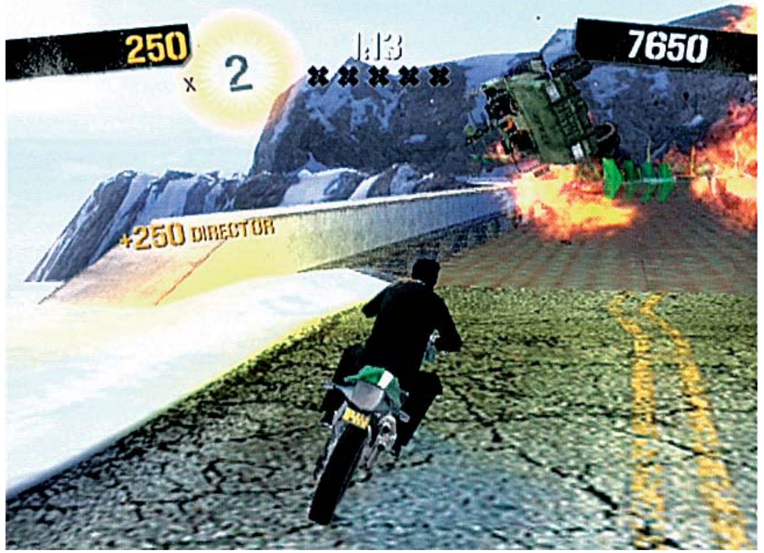
■ Hovercrafts, deportivos, 4x4... Cada peli tiene sus propios vehículos y se manejan de distinta forma.



Saltos, derrapes, adelantamientos, colisiones... El director nos exige las acciones más temerarias.



Además de las escenas principales, hay tomas extras en las que no podemos cometer ni un fallo.



"Actuamos" en seis películas. Las hay policíacas, de superhéroes, de espías a lo James Bond...

VERSIÓN PS3: ESPECIALISTAS CON RED

Stuntman Ignition es el mismo juego en las dos consolas, con las mismas pruebas y la misma conducción exigente. En PS3 los gráficos son mucho más detallados y muestran muchos más elementos en los escenarios, aunque en relación al poder de la consola no impresionan. Pero lo mejor es que los 3 modos multijugador, además de a pantalla partida, también pueden jugarse Online con hasta 8 jugadores.

NOTA **87**



EFECTOS ESPECIALES. En PS3 hay nuevos efectos gráficos, escenarios con más elementos...



EL MEJOR "CASTING". Los modos Online para 8 jugadores son divertidos.

otros vehículos, dar increíbles saltos, derrapar, girar 180 grados... Retos de ensayo y error en los que perfeccionamos nuestra conducción en cada intento. Pero el desafío de *Stuntman* va más allá: para conseguir una buena puntuación (algo necesario para desbloquear pruebas y películas) no basta con cumplir las órdenes. Hay que "encadenar" la escena: multiplicar puntos enlazando acciones temerarias como pasar rozando otros coches, derrapar al límite, destruir obstáculos...

Desde saltar abismos a conducir sobre dos ruedas... Las escenas de *Stuntman* exigen dominar la conducción extrema.

***Stuntman* es un juego exigente,** que nos obliga a repetir las pruebas muchas veces, pero que al mismo tiempo se disfruta al máximo porque el control arcade es muy bueno y el éxito depende sólo de nuestra habilidad. Y además ofrece diversión para rato: el modo Profesión se compone de 36 secuencias más las pruebas especiales en las que no podemos cometer ni un solo fallo, y después hay más pruebas en el modo Desafío, multijugador a pantalla partida, un editor de escenarios... La única pega son sus anticuados gráficos, lejos de los grandes de la velocidad de PS2. Pero si tienes paciencia y eres habilidoso con el Dual Shock 2, disfrutarás a lo grande de este juego.



El acabado gráfico es lo más discreto del juego, aunque hay momentos espectaculares como las cámaras lentas en los saltos.



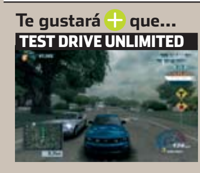
Cuatro modos de juego a pantalla partida y un editor de escenarios (que también nos plantea retos tras construirlos) alargan la duración.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El apasionante reto que supone superar las escenas conduciendo cada vez mejor.

» LO PEOR
Los discretos gráficos... Y que su alta dificultad no agradará a todos los jugadores.

Te gustará + que... TEST DRIVE UNLIMITED



Te gustará − que... BURNOUT DOMINATOR



79	**» GRÁFICOS** Tanto los escenarios como los vehículos no pasan de cumplidores.
90	**» SONIDO** Gran doblaje, destacando las indicaciones del director.
87	**» DIVERSIÓN** *Stuntman* enganchará de lo lindo a los conductores expertos.
89	**» DURACIÓN** Bastantes pruebas, un editor de escenarios, multijugador....
NOTA 86	Velocidad original y exigente, que con su gran control hará disfrutar de lo lindo a aquellos que busquen un reto difícil.



Género	ARCADE
Desarrollador	KOEI
Editor	VIRGIN PLAY
Lanzamiento	YA DISPONIBLE
Precio	39,95 €
Textos	INGLÉS
Voces	INGLÉS
Jugadores	DE 1 A 2
Modo Online	NO
Guardar partidas	ENTRE NIVELES
Página web	WWW.KOEI.COM



Warriors Orochi es un arcade con sabor oriental que nos enfrenta a multitudinarias batallas.

Podremos usar espectaculares magias que serán más potentes según mejoremos al personaje.



El modo para dos jugadores es de lo más divertido del juego y alivia la monotonía de los combates.

HAZTE CON UN IMPERIO A **GOLPE DE KATANA**

Warriors Orochi

Cuando dos sagas arcade se fusionan el número de golpes puede ser demoledor, prepara un mando de repuesto...

Los guerreros de *Dinasty Warriors* y *Samurai Warriors* (más de 70 en total) se unen en *Warriors Orochi*, un juego que combina lo mejor de estas dos sagas de beat'em up. Así pues, preparaos para acabar con los generales rivales y sus tropas a base de machacar botones a lo largo de 40 campos de batalla infestados de enemigos.

La novedad de *Orochi* es que podemos elegir tres guerreros antes de cada combate y cambiar entre ellos en mitad de la batalla dependiendo de si buscamos fuerza bruta, técnica o agilidad. Por supuesto, no faltan los ataques mágicos, los combates a caballo y el siempre divertido modo cooperativo.

Los que quieran pasar un buen rato acabando con hordas interminables de enemigos se lo pasarán en grande, al resto le resultará repetitivo.

Podremos controlar hasta 70 guerreros de las sagas *Dynasty* y *Samurai Warriors*.

EL DURO CAMINO DE **UN SAMURÁI**

Salir victorioso en *Warriors Orochi* implica saber combinar las capacidades de los guerreros que elijamos con el apoyo a nuestras tropas y el uso de las técnicas especiales. Y todo a la vez.



1 **ESTRATEGIA.** Saber dirigir tus tropas en el campo de batalla puede darte la victoria.



2 **MAGIA Y ESPADA.** Combina golpes con magias para abrirte camino en la batalla.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El abanico de personajes jugables y el modo para dos jugadores simultáneos.

» LO PEOR
Puede llegar a cansar un poco por su mecánica repetitiva.

80	**» GRÁFICOS** Igual que en anteriores entregas, buenos sin llegar a deslumbrar.
78	**» SONIDO** Efectos de batalla combinados con música electrónica.
79	**» DIVERSIÓN** Si lo tuyo es aporrear botones te gustará, si no...
81	**» DURACIÓN** Acabarlo con todos los personajes en modo difícil lleva su tiempo.
NOTA 80	Los fans de los juegos de acción pura y dura estarán más que satisfechos, al resto puede que se le haga un poco repetitivo.



Tiroteos e infiltración para una vibrante aventura de acción repleta de momentos espectaculares.

Género
ACCIÓN
Desarrollador
SCEA
Editor
SONY
Lanzamiento
12 DE SEPTIEMBRE
Precio
49,99 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
PUNTOS DE CONTROL
Página web
WWW.SYPHONFILTERDARKMIRROR-THEGAME.COM

UNA AVENTURA CON **ACCIÓN** MAYÚSCULA

Syphon Filter Dark Mirror

El espía Gabe Logan vuelve para acabar con una peligrosa amenaza terrorista. ¿Optarás por la infiltración o elegirás la acción directa?

Poco a poco, los juegos de PSP han dejado de ser las típicas conversiones de PS2, para ofrecer nuevos títulos que han ido aprovechando todo el potencial de la consola. Ahora se cambian las tornas y uno de esos juegos de calidad de PSP, *Syphon Filter Dark Mirror*, pasa de la portátil a su "hermana mayor", con una magnífica conversión que mantiene toda la acción del original y añade algunas mejoras técnicas y jugables que le convierten en una atractiva propuesta para los seguidores de la acción (y de la saga) que no disfruten de una PSP.

La historia, uno de sus puntos fuertes, tiene como telón de fondo una intrigante amenaza terrorista que nuestro protagonista, el agente Gabe Logan, debe desbaratar. Y aunque los enemigos que nos esperan son muy astutos (se ha mejorado enormemente la Inteligencia Artificial de los terroristas respecto a la versión de PSP), nuestras habilidades como espía nos permitirán salir victoriosos. Así, pode-

El espía Gabe Logan se enfrenta a un peligroso entramado terrorista, desgranado en el juego bajo una trama apasionante llena de giros sorprendentes.

UN RETO AL ALCANCE SÓLO DE LOS **MEJORES ESPÍAS**

1 **ESPÍA PARA TODO.** Las misiones son de todo tipo: proteger rehenes, desactivar bombas, etc.

2 **¿QUÉ ELIGES?** Puedes acabar las misiones optando por el sigilo o bien hacer uso de la fuerza directa.

3 **EQUIPADO.** Además de un gran arsenal, disponemos de útiles gadgets: garfio de agarre, visores termales.. .



El desarrollo del juego es impecable: a los momentos de acción e infiltración se suman algunos puzzles que aportan la variedad necesaria.



Para acabar con los enemigos podemos optar por el sigilo o actuar de forma directa usando un temible arsenal: lanzacohetes, metralletas...



Viajando por distintos países (Alaska, Bosnia, etc.) tenemos que superar situaciones de todo tipo.

mos optar por la acción directa haciendo uso de un tremendo arsenal, o bien elegir la vía de la infiltración y el sigilo para acabar con los enemigos sin ser detectados. A las enormes posibilidades que brindan estas dos vías de acción, hay que sumar un desarrollo trepidante de principio a fin: tiroteos, puzzles, situaciones límites de todo tipo, misiones en las que controlamos a otros personajes... El resultado es una jugabilidad de alto calado, que empuja a jugar y jugar para descubrir qué nuevos peligros y sorpresas nos esperan en el siguiente nivel. Y es que no soltaremos el pad hasta llegar al final de la Campaña, que se convierte en el modo principal de juego, al haberse eliminado el multijugador que PSP sí poseía.

Esta versión para PS2 de *Dark Mirror* ofrece un ritmo de juego trepidante que atrapará a los seguidores de la acción.

La guinda del pastel la ponen unos gráficos

trabajados y un apartado sonoro impresionante, en el que destaca el sensacional doblaje y las extraordinarias partituras musicales. Y aunque las novedades añadidas (ligeros rediseño de los niveles, nuevas armas...) no son suficientes para atraer a los que ya disfrutaron del juego en PSP, todos los demás disfrutarán de un completo y atractivo juego de acción muy recomendable.



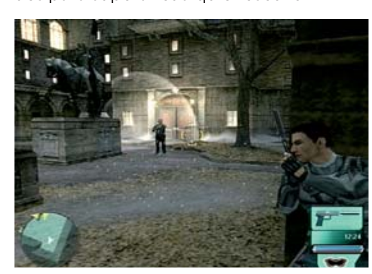
Los enemigos cuentan con una trabajada IA. Para acabar con ellos en silencio, ocúltate en el entorno y anda a hurtadillas haciendo poco ruido.



En ciertos niveles controlamos a otros espías aliados. Algunas de estas fases sólo se desbloquearán al conseguir determinados objetivos.

» CON LICENCIA PARA SORPRENDER

Nuestro protagonista es una caja de sorpresas y cuenta con gadgets y habilidades para superar cualquier escollo.



A CUBIERTO. Aprovecha el entorno para espiar el enemigo y atacar protegido.



EN LAS ALTURAS. Encarámate a lugares elevados en busca de vías alternativas.



LETAL. Algunas armas tienen munición especial: balas electrizantes, dardos, etc.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El ritmo del desarrollo, lleno de posibilidades, no decae en ningún momento.

» LO PEOR
Las novedades respecto a PSP son escasas e incluso se ha eliminado el multijugador.

Te gustará + que... SYPHON FILTER OMEGA STRAIN



Te gustará − que... SPLINTER CELL DOUBLE AGENT



87	**» GRÁFICOS** Lucen la mar de bien, en especial los efectos de luz y partículas.
90	**» SONIDO** El doblaje y sus buenas partituras, nos meten de lleno en la acción.
87	**» DIVERSIÓN** El ritmo trepidante "pica" para seguir jugando hasta al final.
85	**» DURACIÓN** Además de la Campaña, cuenta con extras y niveles ocultos.
NOTA 87	Un juego de acción trepidante, variado y muy jugable, aunque aporta pocas novedades respecto a la versión para PSP.



Este profundo juego de estrategia por turnos se desarrolla en Ivalice años antes de la historia de *FFXII.*

Género
ESTRATEGIA
Desarrollador
SQUARE ENIX
Editor
PROEIN
Lanzamiento
OCTUBRE
Precio
39,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
NO TIENE
Jugadores WI-FI
DE 2 A 4
Modo Online
NO
Guardar partidas
TRAS CADA COMBATE
Página web
NA.SQUARE-ENIX.COM/FFTACTICS

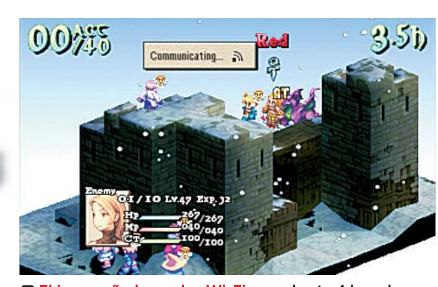






UN FANTÁSTICO CAMINO A LA **ESTRATEGIA**

Final Fantasy Tactics The War of the Lions



El juego añade modos Wi-Fi, para hasta 4 jugadores. Hay misiones cooperativas y otras "versus".

Magos, caballeros y soldados están a tus órdenes. Sólo si eres el mejor estratega salvarás de la guerra el mundo de Ivalice.

Ivalice, el mundo de *FFXII*, es el escenario de este "remake" de un clásico de PSone que nunca llegó a España. Un juego de estrategia con toques de rol que nos mete en la piel del joven Ramza, quien debe desvelar las oscuras razones que han provocado una guerra. Nosotros desplazamos a Ramza por el mapa de Ivalice y en el camino libramos combates por turnos, algunos aleatorios y otros parte de la trama.

Estas batallas se libran en escenarios isométricos divididos en casillas por las que movemos al equipo. La profundidad estratégica es enorme, ya que tenemos libertad absoluta para personalizar las habilidades que los héroes ganan con la experiencia entre muchas posibilidades. Y detalles como los desniveles del terreno añaden aún más posibilidades. El único defecto del juego es que nos llega en inglés.

Ramza es el protagonista del juego. Y el extenso elenco de héroes jugables incluye a Cloud de *FFVII* y a Balthier de *FFXII.*

LA ESTRATEGIA CUESTA... **TRABAJO**

Las opciones para personalizar nuestro equipo son enormes. Compramos armas e ítems como en los juegos de rol, y además elegimos el trabajo de cada personaje, lo que define sus habilidades.



1 **ENSÉÑAME LA PASTA.** En las tiendas compramos armas, y objetos para el equipo que, suele ser de 5 o 6 héroes.



2 **¿EN QUÉ TRABAJAS?** Magos, arqueros, médicos... elegimos la clase de cada héroe, cada una con sus habilidades.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su profundidad estratégica. Y que su trama es la de un capítulo más de *Final Fantasy*.

» LO PEOR
Técnicamente no ha mejorado respecto a PSone. Se nota en los escenarios.

80	**» GRÁFICOS** Algo desfasados, pero la estética "anime" de los héroes mola.
90	**» SONIDO** Melodías de enorme calidad y buenos efectos en general.
87	**» DIVERSIÓN** Si te gusta la estrategia, gozarás con un desafío profundísimo.
90	**» DURACIÓN** Te durará como poco mínimo 40 horas. Estrategia para rato.
NOTA 86	Toda la calidad argumental de un *FF* en un juego de estrategia largo y lleno de posibilidades. Lástima que llegue en inglés...



Ultimate Ninja Heroes es un juego de lucha uno contra uno que recupera los mejores elementos de la serie.

Género
LUCHA
Desarrollador
CYBERCONNECT 2
Editor
UBISOFT
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores WI-FI
HASTA 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.UBISOFT.ES

UN HÉROE QUE SALTA DE LA **PEQUEÑA PANTALLA**... A LA PANTALLA "CHICA"

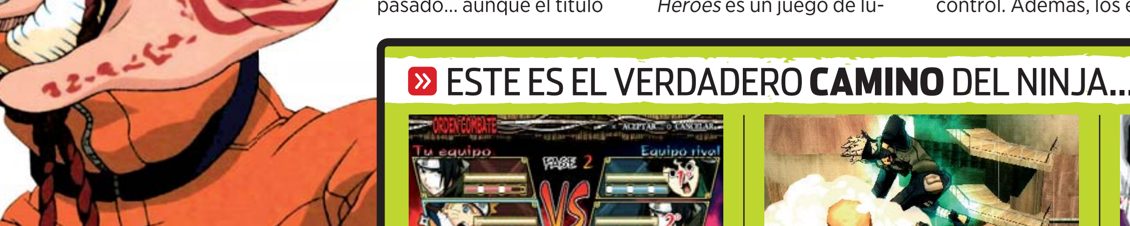
Naruto Ultimate Ninja Heroes

Ninjas, técnicas imposibles, combates alucinantes, una historia de rivalidad y amistad... Todo lo que has visto en la tele cabe ahora en tu portátil.

Tras su éxito en el manga, la tele y PS2, el joven aprendiz de ninja Naruto se prepara para un nuevo reto: conquistar PSP. En Japón ya pudo hacerlo el año pasado... aunque el título que nos llega poco tiene que ver con aquél. Nuevos modos de juego y una trama más centrada en la serie se dan cita en su primera incursión portátil.

Al igual que las entregas de PS2 *Ultimate Ninja*, *Heroes* es un juego de lucha uno contra uno, en el que podemos controlar a 20 personajes de la serie y realizar las técnicas más características que en ella aparecen (Jutsus o ataques letales, lanzar shurikens, cambiar de posición...) con un sencillo control. Además, los escenarios juegan un papel importante en los combates, ya que suelen ser amplios, presentan varios planos de profundidad, zonas que podemos romper, objetos y potenciadores que podemos recoger... lo que da lugar a unos combates con posibilidades. Esto es bási-

ESTE ES EL VERDADERO **CAMINO** DEL NINJA...



1 PREPARA EL COMBATE. Son por equipos de hasta 3 miembros. Elige el orden con cuidado porque no recuperan toda la vida entre peleas...

2 UTILIZA TUS RECURSOS. Lanzar shurikens, cambiar de posición (dejando un tronco en tu sitio), correr por paredes... todo vale para ganar.



3 DESATA TU PODER. Acumula Chakra, la energía interior de los ninja, y realiza los ataques más brutales de cada luchador... ¡Con escena incluida!

Naruto, el aprendiz de Ninja, debuta en PSP haciendo lo que mejor sabe: luchar.



■ Gracias al Cel Shading reconocerás sin esfuerzos a los 20 personajes y escenarios que aparecen en el juego. Es su punto fuerte...


■ Las habilidades de los 20 personajes están genialmente recreadas, en especial los Jutsus o ataques característicos de cada uno.



■ Los escenarios presentan distintos planos, son bastante altos y tienen objetos que podemos romper para conseguir armas y power ups.





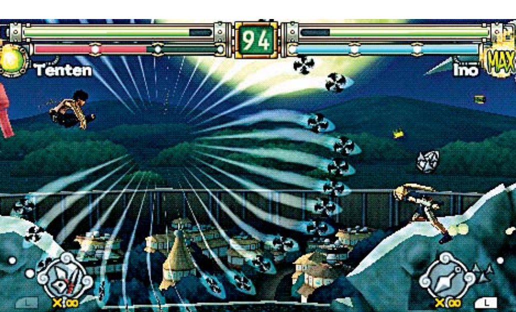
camente lo que encontramos en el modo Héroes, el modo principal para un jugador, en el que elegimos un equipo de 3 ninjas (los de la serie o uno creado por nosotros), para afrontar las tramas que se han visto en los primeros capítulos de la serie: el ejercicio de supervivencia, el duelo contra Gaara... Cada una de estas tramas ofrece cinco o más combates, que al ser superados nos dan una serie de puntos según los retos que proponen (ganar sin perder vida, retener un número de objetos...), con los que personalizamos a los luchadores para los piques Wi-Fi contra un amigo. Además, a medida que superamos tramas desbloqueamos personajes, conseguimos pergaminos que nos dan acceso a las misiones de otro modo de juego (Test de Promoción, que propone retos de todo tipo) y abrimos extras.

Si eres un fan de Naruto, *Heroes* te conquistará con su fiel recreación de la serie y sus principales personajes.

Pero donde destaca *Heroes*, al igual que los *DBZ* de PSP, es en su soberbio acabado gráfico, que gracias al Cel Shading pone en pantalla unos personajes , escenarios y movimientos idénticos a los de la serie. Eso sí, el control, como en PS2, peca de sencillo y ofrece pocos recursos (apenas 12 técnicas entre ataques y combos). Si se lo perdonas, disfrutarás de un juego directo, asequible y que encierra extras como para mantenerte ocupado mucho tiempo. Y si eres fan de la serie, alucinarás con lo bien adaptada que está. Es como en la tele.



■ Casi la mitad de los personajes, como Orochimaru, Gaara o Itachi, están ocultos. Descubrir cómo desbloquearlos es parte de la gracia...



■ Recoger objetos del escenario, como ítems que nos hacen invisibles o shurikens más grandes, llega a ser vital en las peleas complicadas.

» ASÍ PELEAN LOS HEROES DE NARUTO

El modo Héroes es el modo principal para un jugador y encierra algunas curiosidades que debes conocer...



SUPERA LAS 4 TRAMAS. El modo historia se divide en 4 niveles y cada uno aborda distintas etapas de la serie.



POR EQUIPOS. Los combates son entre equipos de hasta 3 personajes y podemos crearlos mezclando los 20 personajes.



HABILIDADES. Cada equipo tiene habilidades, como quitar vida, que pueden emplearse antes de los combates.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La recreación de la serie, los gráficos, el apartado sonoro. Da bastante juego...

» LO PEOR
Sistema de combate simple y la dificultad, que se dispara mucho en ciertos combates.

Te gustará ⊖ que... **TEKKEN D.R.**



Te gustará ⊖ que... **DBZ SHIN BUDOKAI 2**



90	**» GRÁFICOS** Cel Shading en estado puro para recrear de forma genial la serie.
86	**» SONIDO** Música en la línea de la serie, voces en inglés y buenos efectos.
78	**» DIVERSIÓN** Su simple control le resta profundidad y posibilidades de combate.
88	**» DURACIÓN** Modos duraderos, muchos extras, peleas Wi-Fi ad-hoc... Para rato.
NOTA 84	Un juego que recrea el "look" de la serie a la perfección, pero que ofrece un sistema de combate muy poco profundo.

Género
VELOCIDAD
Desarrollador
SCEE
Editor
SONY
Lanzamiento
5 DE OCTUBRE
Precio
39,99 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores Wi-Fi
2-8
Modo Online
HASTA 8 JUGADORES
Guardar partidas
AL FINALIZAR CARRERA
Página web
ES.PLAYSTATION.COM

Buenos reflejos y habilidad con las armas son indispensables para superar las vertiginosas carreras de este futurista título de velocidad.

NO DIGAS **VELOCIDAD...** ¡DI WIPEOUT!

WipEout Pulse

Acelera en las carreras futuristas más salvajes: loopings imposibles, saltos vertiginosos... ¡Esto es *WipEout*!

Una de las sagas más carismáticas dentro del género de la velocidad nos ofrece, con esta segunda entrega para PSP, la posibilidad de correr en vertiginosas competiciones futuristas donde la velocidad extrema y el manejo de todo tipo de armamento son las claves de la victoria.

Ya sea jugando en solitario, en multijugador Ad-Hoc u Online, *WipEout Pulse* mantiene intactas la jugabilidad y la sensación de velocidad que dieron fama a la serie, a la vez que añade interesantes novedades: nuevos circuitos (un total de 24, la mayoría inéditos), control más preciso, curva de dificultad más ajustada, sorpresas en los modos de juego y el armamento... Sumadle un brillante apartado técnico y el resultado es un juego que, sin ser revolucionario dentro de la serie, pasa a estar entre los mejores del género para PSP.

Cada "vaina" tiene sus propios puntos fuertes: velocidad punta, giro, aceleración etc.

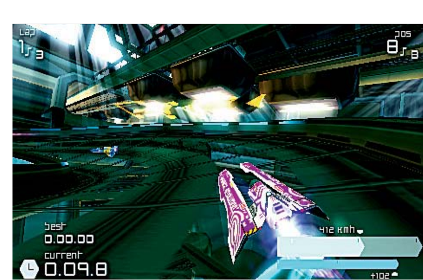
VELOCIDAD DE OTRA **GALAXIA**



1 **SIENTE EL VÉRTIGO.** Nuevos modos de carrera, más opciones multijugador, contenido descargable... *WipEout Pulse* trae algunas novedades manteniendo toda la jugabilidad de la saga.



2 **PELIGROSO.** Te esperan 24 circuitos repletos de curvas y saltos, donde además de correr, tienes que usar armas y gadgets, algunos nuevos como un imán o una letal barrera de energía.



En cualquiera de los tipos de carrera (cara a cara, contrarreloj, etc.) disfrutamos de un estupendo control.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las carreras son vibrantes gracias al estupendo control. Exquisito apartado técnico.

» LO PEOR
Pese a las novedades añadidas, sigue pareciéndose mucho a las anteriores entregas.

90	**» GRÁFICOS** Excelentes en todas sus facetas, destacando los efectos de luz.
88	**» SONIDO** Buenos sonidos y "movida" música tecno amenizan las carreras.
89	**» DIVERSIÓN** Emocionante gracias a su ajustada dificultad y magnífico control.
87	**» DURACIÓN** A un largo modo Carrera, suma el impresionante multijugador.
NOTA 89	Un divertido y jugable arcade de velocidad, que añade a la saga novedades suficientes para satisfacer a fans.



12

Género
ROL DE ACCIÓN
Desarrollador
NAMCO BANDAI
Editor
UBISOFT
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
39,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
EN CUALQUIER MOMENTO
Página web
WWW.UBI.COM/ES



El primer *Tales* diseñado en exclusiva para PSP es una aventura de rol con espectaculares combates en tiempo real.







SABIA MEZCLA DE **ACCIÓN Y ROL**

Tales of the World Radiant Mythology

Hazte más fuerte, aprende nuevos ataques, mejora tu técnica de lucha... Sólo así salvarás Terrasia del ataque del Devorador.

La clásica saga *Tales* vuelve a PSP con un juego en 3D en el que nuestra misión es impedir que un monstruo llamado "el Devorador" acabe con el mundo de Terrasia. Para ello nos creamos un personaje con un sencillo editor y después recorremos mazmorras en las que vemos a los enemigos y podemos evitar los combates, mejoramos a nuestro equipo comprando objetos en las ciudades, aprendemos golpes y ataques mágicos...

La mayoría de las misiones son voluntarias y sirven para ganar experiencia de cara a las misiones obligatorias que hacen avanzar la trama. Y las batallas, muy emocionantes, se disputan en tiempo real en una arena 3D. Por desgracia, el desarrollo es un pelín repetitivo, ya que en las misiones secundarias nos hacen volver una y otra vez a las mismas mazmorras, y además el juego está en inglés. Pero aún así su dinámico sistema de combate lo compensa.



Todo el juego está diseñado en 3D: los escenarios de las ciudades, las mazmorras, las zonas de combate...

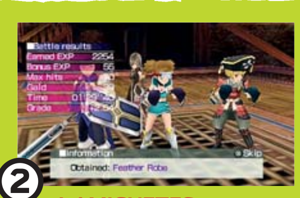
Personajes clásicos de la saga *Tales*, como Lloyd, nos ayudarán a lo largo de la aventura.

MENTE DE "ROLERO", ALMA DE **GUERRERO**

Los combates tienen muchas posibilidades. Nuestro héroe maneja distintas armas en función de su profesión, hasta 4 aliados pueden ayudarnos...



1 **ROL MOVIDO.** Asignamos los ataques y magias a sencillos "combos" de botones, y los ejecutamos en tiempo real.



2 **4 AMIGUETES.** El prota puede luchar acompañado por hasta 3 personajes más, que se nos asignan según la misión.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sus peleas en tiempo real, divertidas y con una buena variedad de golpes y magias.

» LO PEOR
No es tan profundo ni tan variado como otros juegos del género. Y está en inglés...

83	**» GRÁFICOS** Elegantes escenarios y una estética manga bastante atractiva.
79	**» SONIDO** Buenos efectos, pero la banda sonora es menos inspirada.
80	**» DIVERSIÓN** A pesar de su repetitiva mecánica, engancha por sus peleas.
79	**» DURACIÓN** Corta, a no ser que completes todas las misiones secundarias.
NOTA 80	Sus emocionantes combates atraerán a los amantes del rol, aunque no destaque por un desarrollo variado y profundo.



Los combates en tiempo real son los protagonistas de este juego de rol ambientado en un mundo mágico.

Género
ROL

Desarrollador
RISING STAR GAMES

Editor
VIRGIN PLAY

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio
39,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
INGLÉS

Jugadores
1

Modo Online
HASTA 2 JUGADORES

Guardar partidas
EN CUALQUIER MOMENTO

Página web
WWW.RISINGSTARGAMES.COM/GAME.ASP?GAMEID=13

UNA AVENTURA PARA "ROLEROS" EXPERIMENTADOS

Valhalla Knights

Los elementos típicos del rol se unen a los combates en tiempo real para crear una aventura única llena de magia.

Si las partidas de rol de "papel y dados" te dejan con ganas de más, puedes matar el "gusanillo" con *Valhalla Knights*, una aventura en la que se unen acción, exploración y demás ingredientes "roleros". Encarnando a un héroe amnésico visitamos distintos escenarios en busca de pistas sobre nuestro pasado y aliados (hasta formar un grupo de 6 miembros, cuyo control podemos alternar en cualquier momento), para luego aventurarnos por peligrosos "dungeons" donde aguardan diversos enemigos.

Para librarnos de orcos y goblins asistimos a combates en tiempo real, donde controlamos a uno de los héroes del grupo y damos órdenes al resto. Por desgracia, y pese al dinamismo de los combates, el desarrollo es repetitivo y la dificultad desesperante. Aun así, con paciencia para superar estos escollos, te espera una aventura con muchos combates y la toda esencia del rol.



No todo es luchar: explora las ciudades en busca de nuevas misiones, mejora tu inventario en las tiendas...

Guerrero, mago, clérigo... Personaliza a tu héroe en todas y cada una de sus facetas.

» ESPADAS Y MAGIA PARA ACABAR CON EL MAL

Los combates, planteados en tiempo real, nos permiten controlar a uno de los componentes del grupo y dar sencillas órdenes al resto (cuyo control también podemos alternar). Así, las batallas ofrecen grandes posibilidades: golpes especiales, ataques mágicos, etc.



1 POSIBILIDADES. Antes de la batalla puedes personalizar el comportamiento y el equipo de todos los miembros del grupo.



2 A TU MANERA. Explora los niveles y derrota enemigos para lograr nuevos objetos y armas que añadir a tu inventario.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Combates llenos de posibilidades, un control intuitivo... Y además está en castellano.

» LO PEOR
Su dificultad hace que tengamos que visitar una y otra vez los mismos escenarios.

84	**» GRÁFICOS** Resultan bastante vistosos, con algunos diseños muy trabajados.
82	**» SONIDO** Buenos efectos sonoros y extraordinarias melodías de corte épico.
78	**» DIVERSIÓN** Combates dinámicos, pero lastrados por una enorme dificultad.
83	**» DURACIÓN** Explorar todos sus secretos te ocupará buena cantidad de tiempo.
NOTA 78	Un RPG con interesantes combates, aunque el repetitivo esquema de juego y su alta dificultad hunden el resultado.





■ PS2 ■ ROL/ESTRATEGIA ■ VIRGIN PLAY ■ 28 DE SEPTIEMBRE ■ 44.95 €
■ INGLÉS ■ 1 JUGADOR ■ WWW.VIRGINPLAY.ES

Grim Grimoire



■ Gestiona tus recursos e invoca criaturas variadas para triunfar en estas originales batallas en 2D.

Lillet Blam es una aprendiz de maga cuya escuela se ve atacada por oscuras fuerzas. Bajo una colorista puesta en escena en 2D deberemos derrotarla en batallas que tienen más de estrategia en tiempo real que de rol. Y es que para ganar estas batallas deberemos invocar criaturas que seguirán nuestras órdenes, pero para ello deberemos conseguir antes maná, por lo que la obtención de recursos será tan importante como el combate. Y cómo no, al avanzar obtendremos nuevos poderes y posibilidades. Su desarrollo es algo "lentorro", pero va de menos a más y es bastante original.







» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
75	70	78	85

NOTA **77** — Un original título en 2D que mezcla rol con estrategia en tiempo real. Es algo lento, pero si quieres probar algo distinto...

■ PSP ■ ACTION RPG ■ SEGA ■ YA DISPONIBLE ■ 44,95 €
■ CASTELLANO ■ 1-4 JUGADORES ■ WWW.SEGA-EUROPE.COM

Alien Syndrome

El arcade clásico de Sega vuelve convertido en todo un juego de rol de acción. Bajo una perspectiva isométrica bastante cercana nos enfrentaremos a más de 100 tipos de aliens, explorando 15 entornos distintos y mejorando a nuestro personaje con nuevas armas (hay hasta 20 distintas), trajes protectores, "power ups"... Como suele pasar en este tipo de juegos, es mucho más divertido si jugamos en plan cooperativo.



■ Aunque la ambientación es futurista, el concepto de juego es similar al de títulos como *Untold Legends*.



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
75	71	79	80

NOTA **75** — Explorar entornos plagados de aliens mientras mejoras las habilidades de tu personaje es entretenido. Mejor en compañía.

■ PS2 ■ ROL ■ NIPPON ICHI/VIRGIN PLAY ■ YA DISPONIBLE ■ 39,95 €
■ INGLÉS ■ 1 JUGADOR ■ WWW.VIRGINPLAY.ES

Atelier Iris 3

La tercera entrega en PS2 de la saga de rol *Atelier Iris* va por los mismos derroteros que los capítulos anteriores. Bajo una cuidada estética en 2D, viajaremos por cinco mundos cumpliendo misiones con los típicos combates por turnos como eje central del desarrollo. En este sentido, el sistema de combate es parecido al de *AI2* aunque con cambios, como la introducción de cartas en los combates o que éstos ya no sean aleatorios (pudiendo ver y evitar a los enemigos). Si te gustaron los anteriores, te gustará *AI3: Grand Phantasm*. Si no...



■ Combates por turnos no aleatorios, en los que también usaremos cartas, son el eje central de *AI3*.



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
77	70	75	86

NOTA **76** — Un juego de rol por turnos clásico en su desarrollo y apartado técnico, que gustará a los incondicionales del género.



Y ADEMÁS...

■ PS3/PS2/PSP ■ DEPORTIVO ■ EA SPORTS ■ YA DISP. ■ 49.95 €
■ CASTELLANO ■ 1-4 JUG. ■ WWW.EASPORTS.COM/TIGERWOODS08

» Tiger Woods PGA Tour 08

Un año más, la serie de juegos de golf de EA Sports se perfila como el mejor simulador de este deporte, por calidad gráfica, opciones y realismo. Eso sí, hay diferencias entre la versión de PS3 y las otras dos, ya que en la primera tendremos modo Online y un editor mejorado en el que podremos usar fotos nuestras.



NOTA **85** — Es el mejor y más completo simulador de golf, pero las novedades más jugosas están sólo en PS3.

■ PS2/PS3 ■ VELOCIDAD ■ EA GAMES ■ YA DISP. ■ 69,95 €
■ CASTELLANO ■ 1-4 JUG. (PS2) 1-12 JUG. (PS3) ■ WWW.EA.COM

» Nascar 08

El piloto Juan Pablo Montoya es la imagen de este simulador de velocidad que calca con total fidelidad esta competición (pilotos, circuitos reales...). El control de los coches no está mal, pero gráficamente es justito y este tipo de carreras terminan aburriendo al no tener la variedad que exhiben otros juegos de coches.



NOTA **68** — Si te gusta esta competición seguro que le sacas partido, pero hay juegos de coches más completos.

■ PS2 ■ SHOOT'EM UP ■ VIRGIN PLAY ■ YA DISP. ■ 29.95 €
■ CASTELLANO ■ 1-2 JUGADORES. ■ WWW.VIRGINPLAY.ES

» Xyanide Resurrection

Meses después de que saliera para PSP, el matamarcianos *Xyanide Resurrection* llega a PS2 ofreciendo lo mismo que en la portátil. Bajo un entorno 3D tendremos que resistir el ataque de oleadas de naves, a base de reflejos y de evolucionar la nuestra con distintas mejoras. Entretiene, pero le falta variedad.



NOTA **70** — Un entretenido matamarcianos con buenas ideas, aunque le falta más variedad y calidad técnica.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

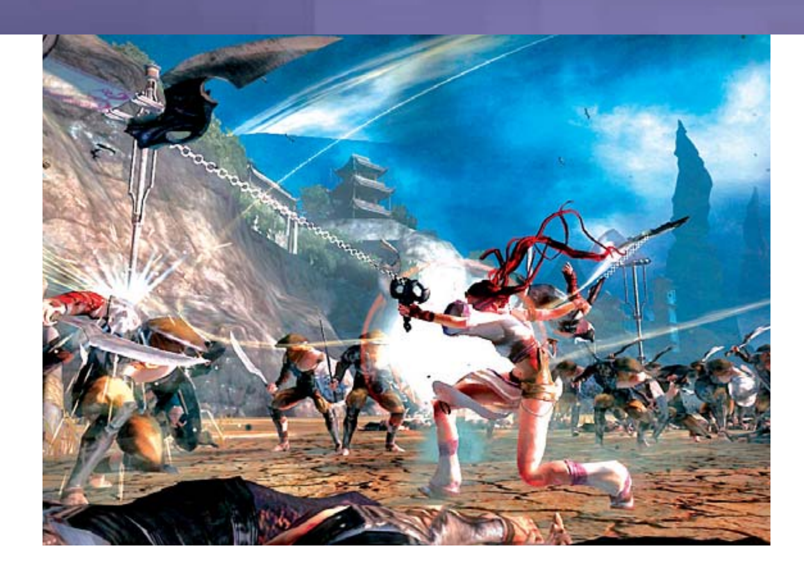
LA PRIMERA GENERACIÓN DE **AVENTURAS DE ACCIÓN** DE PS3

LOS NUEVOS HÉROES DE ACCIÓN



- Heavenly Sword
- Ninja Gaiden Sigma
- Piratas del Caribe. En el fin del mundo
- Spider-Man 3
- Stranglehold
- Transformers. The game

Una consola joven e intrépida como PS3 ya ha generado toda una nueva estirpe de guerreros. Policías, superhéroes, robots gigantes o piratas, todos tienen algo en común: protagonizan las aventuras de acción más espectaculares. Descubre en esta comparativa cuál es la mejor.



BELLEZA, PELEAS Y **MISTICISMO ORIENTAL**

HEAVENLY SWORD

La mezcla de fantasía y estética oriental, sus intensos combates y unas originales fases de disparos son las bazas de esta mágica aventura.



12

Género
ACCIÓN

Compañía
SONY

Precio
59,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

Jugadores
1

Modo Online
NO

Nariko es la guerrera protagonista. Armada con la "Heavenly Sword", tendrá que enfrentarse a un ejército.

ARGUMENTO Y TÉCNICA. La guerrera Nariko debe proteger la espada "Heavenly Sword" del ejército del malvado rey Bohan. Una trama que se plasma con un precioso apartado gráfico, en el que destaca el diseño de los personajes y los escenarios más bellos que se han visto hasta ahora en PS3. Además, la ambientación se redondea con un doblaje y unas escenas de vídeo magistrales. De lo mejor que se puede ver y escuchar en PS3...



La impresionante calidad gráfica es el principal atractivo de este épica aventura.

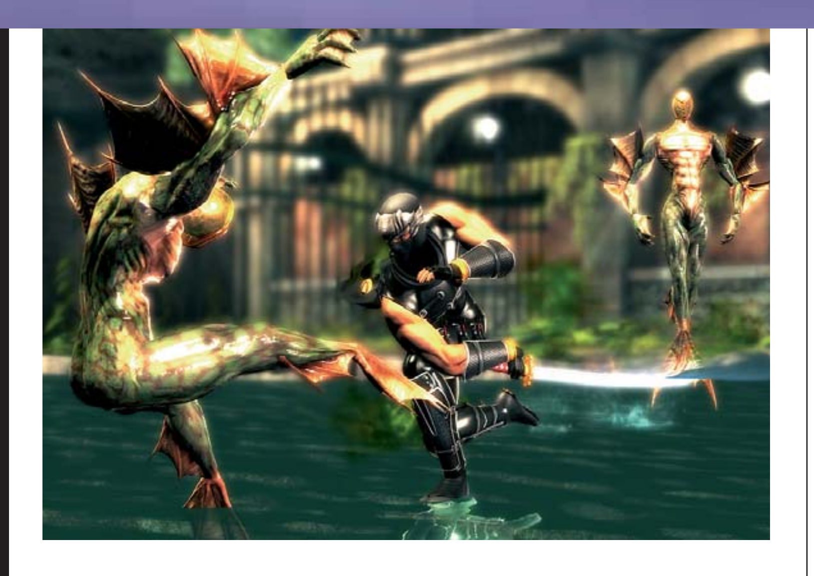


SISTEMA DE COMBATE. Nariko empuña la "Heavenly Sword", una espada que, en función del "combo" que ejecutemos, se transforma en espada a dos manos, un gran espadón y dos hojas unidas por cadenas a los brazos de Nariko (a lo *God of War*). Y podemos realizar varios tipos de superataques demoledores. Pero a la hora de la verdad se puede pelear "machacando" botones debido a la escasa I.A. de los enemigos, lo que resta atractivo a las peleas.

DESARROLLO Y DURACIÓN. A los combates se añaden sencillos puzzles, toques de exploración, escenas interactivas en las que pulsamos botones... Pero lo más original son las frecuentes fases en las que disparamos proyectiles (ya sea manejando a Nariko a su hermanastra Kai) y los dirigimos con el sensor de movimiento del mando Sixaxis. Es el detalle más original de un juego que, por otra parte, peca de corto: dura 8 horas.

» VALORACIÓN: MUY BIEN

Un juego de gran belleza y calidad técnica, pero al que le falta algo de profundidad en los combates.



ELIGE LA DIFÍCIL SENDA DEL **NINJA**

NINJA GAIDEN SIGMA

Muévete como un rayo. Aprende los secretos de todas tus armas. Domina y combina infinidad de ataques. Quizá así llegues a ser un digno ninja...

18

Género
ACCIÓN

Compañía
TECMO

Precio
69,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
INGLÉS/JAP.

Jugadores
1

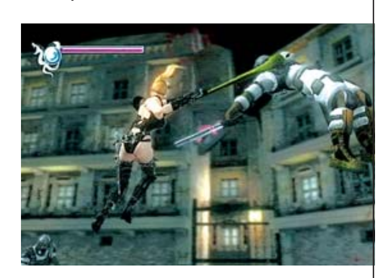
Modo Online
NO

Ryo es el mejor luchador de la comparativa. Es un maestro en la lucha con cualquier arma blanca.

ARGUMENTO Y TÉCNICA. El ninja Ryo debe recuperar la Espada del Dragón Negro, y para ello recorreremos variados escenarios, realistas unos y sobrenatulares otros, luchando contra otros ninjas, soldados, monstruos y demonios... Todo con gráficos en HD, pero se nota que el juego es un "remake" del *Ninja Gaiden* de la primera Xbox por la simpleza de algunos escenarios. Eso sí, las increíbles animaciones hacen de las peleas un espectáculo.



Dominar una gran variedad de "combos" es básico para sobrevivir a los combates.

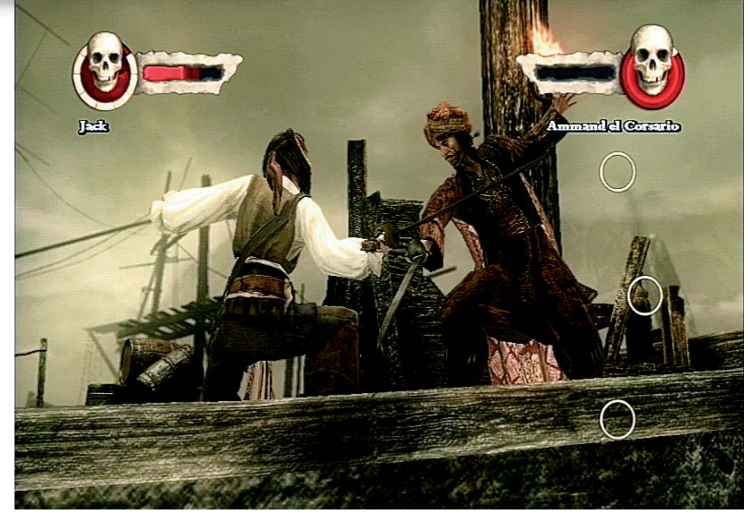


SISTEMA DE COMBATE. Dos botones de ataque, uno de defensa y otro para usar armas arrojadizas bastan para conseguir las peleas más profundas, veloces y difíciles del género, gracias a gran variedad de armas y combos y a la necesidad de dominarlos para encontrar debilidades en los rivales. Un emocionantísimo reto para nuestros reflejos y nuestra técnica de combate.

DESARROLLO Y DURACIÓN. La base son los combates, pero hay toques de plataformas y exploración y a medida que avanzamos conseguimos nuevas armas, aprendemos combos... Además se han añadido fases repletas de acción protagonizadas por la cazademonios Rachel, que elevan la duración a más de 20 horas. Y hay nuevos modos Survival para descargar Online.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Un "beat'em up" sobresaliente, que ofrece las peleas más intensas a quienes busquen un reto difícil.



LOS HÉROES DE **LOS SIETE MARES**

PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN DEL MUNDO

En su batalla definitiva, Jack Sparrow y sus amigos piratas van a tener que demostrar su dominio de la espada para salir victoriosos...

Género	AV. DE ACCIÓN
Compañía	EUROCOM
Precio	59,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	CASTELLANO
Jugadores	DE 1 A 2
Modo Online	NO

■ Davy Jones es uno de los villanos a los que daremos su merecido con nuestra espada.

ARGUMENTO Y TÉCNICA. Siguiendo el argumento de las películas "El Cofre del Hombre Muerto" y "En el Fin del Mundo", el juego narra el enfrentamiento de Jack Sparrow, Elizabeth Swan, Will Turner y demás piratas contra la Compañía de Indias y Davy Jones. Los gráficos reflejan de forma correcta los escenarios del filme, pero sin duda lo mejor del juego son unos modelos de los personajes muy fieles a los héroes del cine.



■ Los duelos a espada son constantes, tanto uno contra uno como contra grandes grupos.



SISTEMA DE COMBATE. Manejamos a todos los héroes de las pelis con un control muy simple: un botón para hacer sencillos combos con la espada y otro para dar mandobles más fuertes. Con estos últimos rompemos la defensa de los rivales y podemos rematarlos. Lo malo es que esta mecánica se repite sin variación durante todo el juego. También libramos duelos uno contra uno simplones: nos defendemos y atacamos pulsado tres direcciones en el stick (arriba, abajo o hacia el rival).

DESARROLLO Y DURACIÓN. Revivimos las escenas importantes de ambas pelis en fases centradas en los combates. También hay una pizca de exploración y plataformas, algo de aventura ya que debemos hablar con personajes.... Elementos superficiales, pero que dan algo de variedad a una aventura que nos durará unas 12 horas. Después hay extras como los duelos para 2 jugadores.

VALORACIÓN: BIEN
Un juego de lucha sencillo y algo repetitivo, pero que conserva una atractiva ambientación "piratil".



UNA CIUDAD BAJO **LA LEY DE LA ARAÑA**

SPIDER-MAN 3

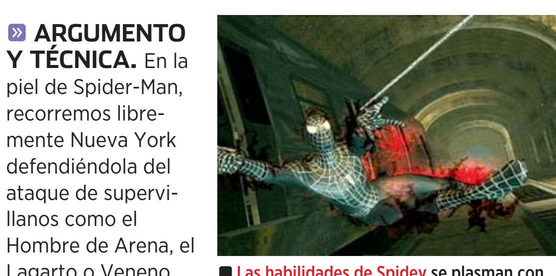
Desde las alturas de los rascacielos a las profundas alcantarillas, no hay lugar de Nueva York donde Spider-Man no combata a los criminales...



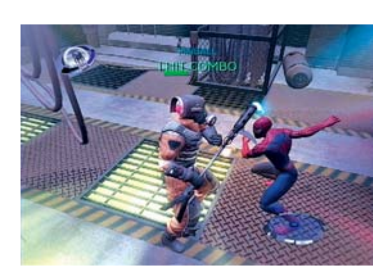
Género	AV. DE ACCIÓN
Compañía	ACTIVISION
Precio	69,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	CASTELLANO
Jugadores	1
Modo Online	NO

■ Un extraño traje negro ha poseído a Spidey. Le hace más fuerte... y peligroso.

ARGUMENTO Y TÉCNICA. En la piel de Spider-Man, recorremos libremente Nueva York defendiéndola del ataque de supervillanos como el Hombre de Arena, el Lagarto o Veneno, en misiones inspiradas en la película y en otras creadas para la ocasión. La ciudad, enorme y bastante detallada, es el mayor acierto técnico del juego. El diseño de personajes es sólo correcto.



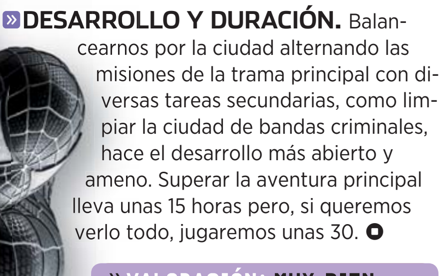
■ Las habilidades de Spidey se plasman con acierto: balanceos, estilo de combate...



SISTEMA DE COMBATE. Con un control sencillo ejecutamos superveloces combos que mezclan golpes y telaraña. Y Spider-Man es siempre fácil de manejar y tan poderoso y ágil como en los cómics. Pero es que además nuestros poderes arácnidos nos permiten ralentizar el tiempo y detectar a los enemigos tras los muros. Y en algunas misiones vestimos el traje negro, que nos confiere ataques demoledores.



DESARROLLO Y DURACIÓN. Balancearnos por la ciudad alternando las misiones de la trama principal con diversas tareas secundarias, como limpiar la ciudad de bandas criminales, hace el desarrollo más abierto y ameno. Superar la aventura principal lleva unas 15 horas pero, si queremos verlo todo, jugaremos unas 30.



VALORACIÓN: MUY BIEN
Una completa aventura en la que protegemos Nueva York con una gran recreación de los poderes de Spidey.



ASÍ ES CÓMO PS3 **REDEFINE** LA ACCIÓN

STRANGLEHOLD

Género **ACCIÓN**
Compañía **MIDWAY**
Precio **69,95 €**
Textos **CASTELLANO**
Voces **CASTELLANO**
Jugadores **1**
Modo Online **8 JUGADORES**

El inspector Tequila ha vuelto, y el legendario actor Chow Yun-Fat le pone cara.

Un policía hogkonés es el héroe de la gran sorpresa de la temporada, un juego de acción desbordante y estética de cine que llega dispuesto a arrasar.

ARGUMENTO Y TÉCNICA. John Woo, el director de cine, presenta en forma de juego la continuación de su película "Hard Boiled". La acción se sitúa 10 años después y nosotros manejamos al inspector Tequila enfrentado a una red mafiosa internacional. Los detallados gráficos, los escenarios destructibles, las cámaras lentas durante los tiroteos... Todo calca la estética del cine de Woo. Es uno de los juegos más espectaculares de PS3 hasta la fecha.

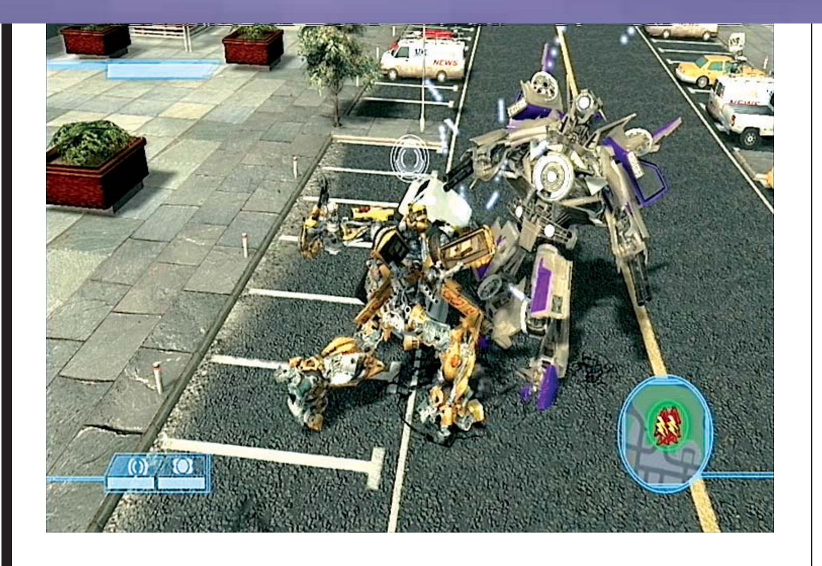

Todo tipo de espectaculares acciones se realizan con gran facilidad. Espectáculo puro.



SISTEMA DE COMBATE. Basta con fijar a un enemigo con el punto de mira para que la acción se ralentice. Y podemos disparar al mismo tiempo que saltamos o caemos y quedamos con la espalda en el suelo... Además, en determinados momentos basta con pulsar un botón para realizar espectaculares acciones como deslizarnos por una barandilla o saltar sobre un carrito sin soltar el gatillo. Un control sencillo pero con muchas posibilidades, perfecto para disfrutar de la acción.

DESARROLLO Y DURACIÓN. Un festival de acción sin tregua. Las fases tienen objetivos sencillos, como destruir un cargamento de drogas, pero siempre añaden nuevas situaciones: o usamos un arma distinta, o combatimos con un enemigo final, o superamos momentos rodeados de enemigos en los que esquivamos las balas con el stick... Y la aventura dura unas 20 horas, sin contrar con los modos Online para hasta 8 jugadores.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
Acción sin tregua con un control magnífico y unos niveles de espectáculo nunca vistos en PS3.



ACCIÓN Y DESTRUCCIÓN **TAMAÑO GIGANTE**

TRANSFORMERS THE GAME

Género **ACCIÓN**
Compañía **ACTIVISION**
Precio **69,95 €**
Textos **CASTELLANO**
Voces **CASTELLANO**
Jugadores **1**
Modo Online **NO**

Optimus es el líder de los Autobots. Tú puedes elegir su bando o jugar con los malvados Decepticons.

Si vas por la calle y izas!, un coche se convierte en un robot gigante, es que es un Transformer... Y seguro que pronto empieza a destrozarlo todo.

ARGUMENTO Y TÉCNICA. Dos ejércitos de robots libran una guerra; los heroicos Autobots y los malvados Decepticons. Nosotros elegimos cualquier bandos y protagonizamos la trama del filme, viendo un final alternativo si elegimos a los malos. La acción de desarrolla en amplios escenarios abiertos, como ciudades y bases militares, en los que todo es destructible. Y ver a los robots, magníficamente realizados machacarlo todo es un espectáculo.


Cada robot se transforma en un vehículo: coches, camiones, aviones, helicópteros...



SISTEMA DE COMBATE. Simplísimo pero efectivo: manejamos 9 robots distintos y todos descargan golpes demoledores y disparan dos tipos de proyectiles a distancia. Suficiente para hacerlo todo pedazos y después usar los escombros para golpear o como armas arrojadizas. Y además, con sólo pulsar un botón, cada robot se transforma en un vehículo (coche, camión, helicóptero o avión) también equipados con armas de fuego.

DESARROLLO Y DURACIÓN. Las misiones rebosan acción. En cada una se nos asigna un robot determinado y objetivos sencillos como destruir bases militares. Pero los vehículos dan variedad y diversión al desarrollo, añadiendo persecuciones, huidas, combates aéreos... Superar las dos campañas nos llevará unas 18 horas, y después podemos conseguir numerosos extras.

» VALORACIÓN: MUY BIEN
Una espectacular juego rebosante de acción, que refleja a perfección el poder de los Transformers.



CONCLUSIONES

PS3 ya dispone de un buen puñado de aventuras de acción que atesoran suficiente calidad como para que dudes cuál elegir. Eso sí, Strangehold no debería plantearte ninguna duda. Y sobre el resto, con cualquiera vas a divertirte...













Con PS3 nace un nuevo mito de la acción. *Stranglehold* ha llegado para dejar huella en el género con una jugabilidad directa pero imaginativa, una calidad técnica impresionante y una puesta escena digna de la mejor película de acción hongkonesa. Un título que desde ya, es el referente por el que se mide el género. En segunda lugar queda una auténtica joya. *Ninja Gaiden Sigma* corre el riesgo de pasar desapercibido por ser la conversión de un juego de la primera Xbox y no aprovechar el poder gráfico de PS3. Pero a la hora de jugar es un auténtico "crack", un juego que recupera la jugabilidad de los "beat´em ups" clásicos y aprovecha la tecnología actual para potenciar la furia, intensidad y velocidad de los combates. Eso sí, se trata de un reto difícil, pero del que se disfruta cada segundo. El tercer puesto lo merece *Spider-Man 3*. El nuevo juego de héroe no es revolucionario, pero su variado desarrollo, la magnífica recreación de los poderes del arácnido y la posibilidad de movernos libremente por Nueva York conforman un aventura divertida y completa. Las posiciones cuarta y quinta se las disputan los *Transformers* y *Heavenly Sword*. Y ganan por poco los primeros gracias a lo divertida que resulta su apuesta por la acción directa. *Heavenly Sword* impacta por su belleza y virtuosismo técnico, pero le falta profundidad en los combates para llegar más alto. Y cierran la lista los Piratas del Caribe, que protagonizan una aventura resultona gráficamente y fiel a las películas, pero con un desarrollo más bien simple.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Juego	Personajes controlables	Modos Offline / Online	Nº de niveles	Niveles de dificultad	Duración	Extras	VALORACIÓN
Heavenly Sword	2	1/--	6	2	R	R	B
Ninja Gaiden Sigma	2	1/--	19	2	E	--	E
Piratas del Caribe EEFDM	9	2/--	10	1	B	B	B
Spider-Man 3	1	1/--	43	1	E	E	E
Stranglehold	1	1/2	7	3	E	--	E
Transformers The game	9	1/--	36	1	MB	E	E

AMBIENTACIÓN Y TÉCNICA

Juego	Argumento	Escenarios	Personajes	Animaciones	Física	Secuencias de vídeo	Música y efectos	Doblaje	VALORACIÓN
Heavenly Sword	MB	E	E	B	E	E	E	E	E
Ninja Gaiden Sigma	B	R	MB	E	B	B	MB	MB	B
Piratas del Caribe EEFDM	E	B	MB	B	R	B	MB	B	B
Spider-Man 3	E	B	B	MB	R	B	MB	MB	B
Stranglehold	MB	E	E	MB	E	MB	E	--	E
Transformers The game	MB	E	E	MB	MB	MB	MB	B	MB

HABILIDADES DE COMBATE

Juego	Cuerpo a cuerpo	Armas blancas	Armas de fuego	Ataques a distancia	Ataques especiales	Uso del escenario	VALORACIÓN
Heavenly Sword	--	B	MB	Sí	Sí	Sí	MB
Ninja Gaiden Sigma	--	E	--	Sí	Sí	Sí	E
Piratas del Caribe EEFDM	--	R	R	Sí	Sí	No	R
Spider-Man 3	E	--	--	Sí	Sí	No	MB
Stranglehold	--	--	E	Sí	Sí	Sí	E
Transformers The game	B	--	B	No	No	Sí	B

SISTEMA DE CONTROL

Juego	Botones de ataque/defensa	Detección de movimiento	Precisión en el salto	Precisión en el combate	VALORACIÓN
Heavenly Sword	5/1	Sí	MB	MB	MB
Ninja Gaiden Sigma	4/1	Sí	MB	E	E
Piratas del Caribe EEFDM	3/1	No	M	MB	R
Spider-Man 3	3/1	No	E	MB	MB
Stranglehold	1/1	No	E	E	E
Transformers The game	3/1	No	MB	B	MB

COMPONENTES DE JUEGO

Juego	Acción	Plataformas	Puzzles	Exploración	Conducción	Secuencias interactivas	Evolución personajes	VALORACIÓN	TOTAL
Heavenly Sword	Muy Alto	No	Bajo	Bajo	No	Sí	Sí	B	MB
Ninja Gaiden Sigma	Muy Alto	Medio	Bajo	Medio	No	No	Sí	E	E
Piratas del Caribe EEFDM	Alto	Bajo	No	Bajo	No	Sí	No	B	B
Spider-Man 3	Alto	Alto	Bajo	Medio	No	Sí	Sí	E	MB
Stranglehold	Muy Alto	No	No	No	No	Sí	No	B	E
Transformers The game	Muy Alto	Muy Bajo	No	Bajo	Alto	No	No	MB	MB

» CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



Este mes, dado el precio de los juegos, no hemos elegido un ganado en relación calidad y precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que reflejan la duración y las posibilidades del juego:
Modos Offline/Online: Modos para uno o varios jugadores offline, y modos multijugador en red.
Extras: se valoran todos los elementos desbloqueables: niveles, modos de juego, material audiovisual...

AMBIENTACIÓN Y TÉCNICA

Repasamos la calidad técnica y los factores que nos meten en el juego.
Escenarios: juzgamos su calidad técnica y estética, y su interactividad.
Física: que los elementos y personajes del juego se ven afectos por ella, y que tenga repercusión en la acción.
Doblaje: valoramos su calidad objetiva y que sea en castellano.

HABILIDADES DE COMBATE

Medimos las capacidades de combate de los protagonistas. Es importante señalar que valoramos tanto la amplitud de posibilidades como que sean útiles a la hora de jugar.
Ataques a distancia: cualquiera ataque a distancia excepto armas de fuego (por ejemplo, armas arrojadizas).
Ataques especiales: Magias o superataques de efectos demoledores.

SISTEMA DE CONTROL

Valoramos su precisión y posibilidades.
Detección de movimientos: indicamos si se usa el sistema de detección de movimientos del Sixaxis en las peleas.
Precisión en el combate: valoramos si nuestro personaje ejecuta ataques y defensas con precisión y rapidez.

COMPONENTES DE JUEGO:

Elementos que dotan de variedad al desarrollo.
Secuencias interactivas: Escenas en las que pulsamos en el momento justo.
Evolución de personajes: si el héroe puede aprender técnicas o mejorarlas.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

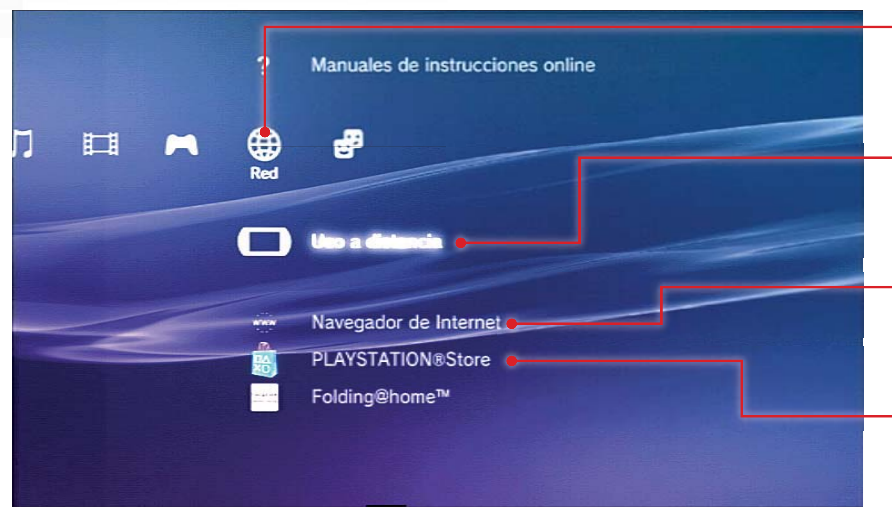
DESCUBRE TODAS LAS **POSIBILIDADES** DEL USO A DISTANCIA CON PSP

Conexión PS3-PSP



Si tienes la maravillosa portátil de Sony y una flamante PS3, un nuevo mundo de posibilidades se abre ante ti. Si aún no sabes todo lo que puedes hacer con ellas gracias al "uso a distancia", no te pierdas estas páginas...

Si has navegado por los menús de PS3 y PSP, seguro que has visto una opción "extraña" en ambas consolas: uso a distancia. Gracias a esta opción puedes "emparejar" ambas máquinas, es decir, identificar una con la otra, para así poder acceder a ciertas funciones de PS3 desde tu PSP. Estas funciones, que van en aumento con las actualizaciones de firmware, permiten realizar todo tipo de cosas: acceder al disco duro de PS3 para ver las fotos y vídeos o escuchar los mp3 en tu PSP, copiar los juegos de PSone descargados de la tienda PlayStation a tu portátil para seguir jugando en ella... Además, si tienes una conexión a Internet, las posibilidades se multiplican: puedes acceder a tu PS3 desde cualquier punto del globo y disfrutar de tus archivos multimedia, consultar los buzones de mensajes de tu cuenta en la red PlayStation, acceder a la tienda para ver si hay novedades... Además, si tienes un Location Free Player, podrás disfrutar de todos tus canales de televisión y vídeos DVD en la portátil. Impresionante, ¿verdad?



■ **El menú de red.** La interconexión entre PS3 y PSP, llamada uso a distancia, es una de las muchas opciones que encontrarás en este apartado.

■ **Uso a distancia.** Desde esta opción activarás el manejo de PS3 desde PSP. Eso sí, antes debes hacer que ambas consolas se "reconozcan" mutuamente.

■ **Navegador.** Si tu router no tiene Wi-Fi, podrás utilizar el uso a distancia para acceder al navegador de PS3 desde PSP y utilizarlo vía Wi-Fi.

■ **Tienda PlayStation.** Con el uso a distancia, también puedes visitar la tienda PlayStation, aunque no es posible comprar.

■ **Puedes ver las fotos o escuchar los mp3** de tu disco duro en PSP, con todos los efectos de PS3.



■ **La reproducción remota de vídeo** funciona bien, y se nota la calidad "extra" de los vídeos de PS3.



■ **La tienda en "pequeñito".** Accede desde PSP para comprobar si hay novedades... Y poco más.



CÓMO CONFIGURAR CORRECTAMENTE LA CONEXIÓN PS3-PSP

■ **Para que tu PS3 reconozca tu PSP,** el primer paso es conectar la portátil por USB a PS3 y activar la conexión USB en ella. Sencillo, ¿no?

■ **Una vez "reconocidas" ambas consolas,** llega el momento de acceder a PS3 desde PSP. Activa el uso remoto, y elige "Red Privada".

■ **Con el interruptor Wi-Fi de PSP** activado, puedes conectarte a PS3 por Internet (con el email dado en la red PSN) o vía Wi-Fi local.

■ **Una vez conectadas,** puedes configurar los ajustes de comunicación, para que sea más fluida, mejorar la calidad de imagen...

DISFRUTA DE LOS **CLÁSICOS DE PSONE** DONDE QUIERAS

Una de las principales novedades de las últimas actualizaciones de firmware es la posibilidad de disfrutar de los juegos de PSone descargados de la tienda PlayStation en PS3 y PSP.



La tienda PlayStation tiene, en estos momentos, varios juegos de PSone a la venta, como *WipeOut* o el primer *Crash Bandicoot*, por 4,99 € cada uno.
En un principio, estos juegos iban a ser solo compatibles con PSP, pero tras una reciente actualización del firmware, también es posible jugarlos en PS3.
El proceso para comprar y descargar el juego ya lo hemos explicado en anteriores números de la revista, y una vez instalado en tu disco duro, copiarlo en PSP es igual de sencillo: basta con conectar tu PSP a PS3 por USB, activar en la portátil la conexión USB, y desde PS3, seleccionar el juego que quieres copiar, pulsar ▲ y elegir la opción "Copiar". Elige como destino tu PSP y espera a que termine el proceso. Después, para disfrutar del juego en tu PSP, tan sólo tienes que acceder al menú Memory Stick, dentro de Juego.
Además, gracias a las opciones que ofrecen PSP y PS3, los juegos lucen mejor que en la PSone original, con opciones que acortan tiempos de carga o reescalan la imagen a distintos formatos.
A continuación os ofrecemos un paso a paso, siguiendo el proceso completo, desde que compras el juego...

1



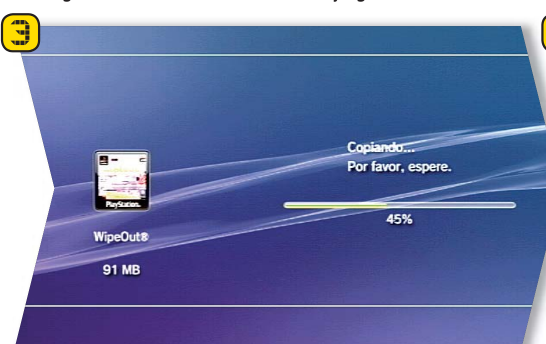
Accede a la tienda PlayStation, ve al apartado juegos y en "Clásicos" encontrarás los juegos de PSone. Tras pagarlo, podrás descargarlo al disco duro. El tamaño de los juegos varía.

2



Una vez copiado en el disco duro ya puedes jugar con él en PS3, como con cualquier otro juego de la tienda. Si te fijas, el cuadro de información del juego deja bien claro que también puedes disfrutarlo en PSP.

3



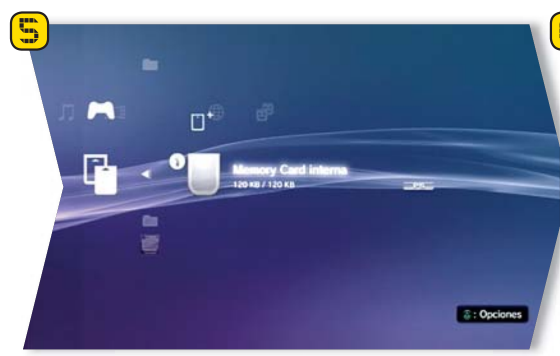
Para copiar el juego en PSP, conecta la portátil a PS3 por USB y pulsa ▲ sobre el icono del juego y elige copiar en tu PSP. El proceso es bastante rápido, aunque depende del tamaño del juego.

4



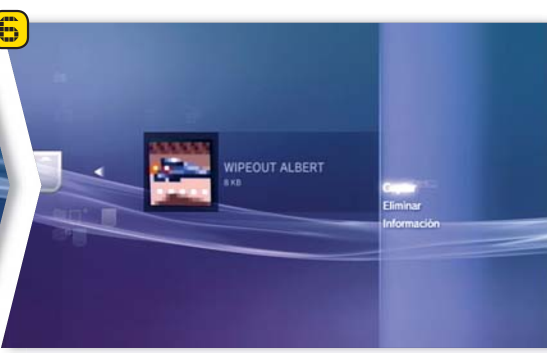
A la hora de jugar tanto en PS3 como PSP, los juegos de PSone ofrecen mejoras, como acortar los tiempos de carga o reescalar la imagen hasta 1080p (en el caso de PS3). Así lucen mejor los juegos en teles modernas.

5



Para guardar las partidas de PSone en PS3 debes crear una tarjeta de memoria interna. Para ello ve al menú Juego, Herramienta Memory Card, crea una y dale el nombre que quieras.

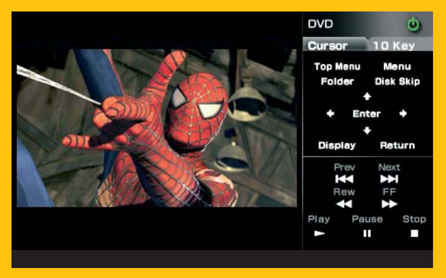
6



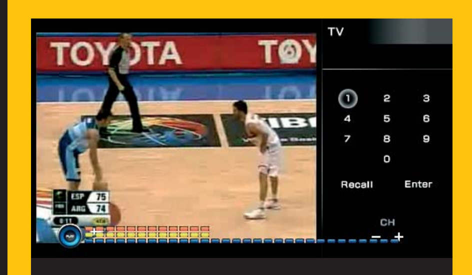
Con la Memory Card creada, puedes guardar tus avances jugando en PS3, copiarlos a PSP o bien copiarlos de PSP al disco duro de PS3 para seguir la partida en la consola que prefieras.

LOCATION FREE: TU TELE EN CUALQUIER PARTE DEL MUNDO

Si eres un amante de la tele y el vídeo en DVD, Location Free Player te permite tener vía Wi-Fi en la pantalla de tu PSP todos tus canales y vídeos favoritos, ya sea en el interior de tu casa o a través de una conexión a Internet. Tan sólo debes conectar una fuente de vídeo (PS3, PS2, vídeo DVD, PC...) o una antena al Location Free Player y configurar tu PSP para acceder a este periférico. Así, desde tu portátil podrás manejar de forma remota su reproductor de vídeo o cambiar de canal como si tuvieras el mando a distancia en tu mano.
Es cierto que no ofrece muchas más posibilidades y el precio del aparato es caro (en torno a los 300 euros), pero si no puedes vivir sin tu tele, merece la pena...



Con Location Free puedes reproducir tus DVD en PS3, PS2 o PC y verlos en PSP de forma remota.



También puedes conectar una antena y enviar la señal a la portátil, incluso por Internet, para que veas los canales allí donde quiera que estés.



Este periférico, Location Free, permite enviar una señal de vídeo a tu PSP desde cualquier lugar del planeta con una conexión a Internet.

✉ Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".
@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

El cine como alternativa

Quería comprarme un juego para PS2 parecido a *GTA*. ¿Me podéis recomendar uno que no sea *San Andreas*?

@ Jorge Beamud Alejos

Las mejores alternativas al legendario *GTA* vienen de la mano del cine. La primera es *Scarface: The World is yours*, basada en la peli "El precio del poder" de Al Pacino. Es una de las mejores aventuras de mafiosos con un desarrollo intenso y variado gracias a su gran ambientación y unos gráficos de lujo.

El otro juego "de cine" tanto por su calidad como por su argumento es *El Padrino*. Aquí tu objetivo será escalar puestos en la organización hasta convertirte en el don de la familia Corleone. Por cierto, recuerda que ambos juegos son sólo para mayores de edad...

■ *Scarface* es la mejor alternativa a la saga *GTA* de PS2.

Internacional, más bien poco

He oído que van ha sacar un "remake" de *Kingdom Hearts Re: Chain of Memories* para PS2. ¿Saldrá en España o sólo en Japón?

@ Elena Fernández Gutiérrez

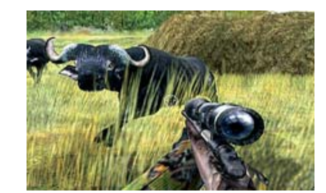
De hecho, esta nueva versión del juego de GameBoy Advance (adaptada al motor gráfico en 3D de los *KH* de PS2) salió en Japón, por ahora de forma exclusiva, el pasado mes de marzo. Este *Chain of Memories* no se vende sólo sino que forma parte de *Kingdom Hearts II Final Mix+*, una recopilación que incluye *Kingdom Hearts II* con las voces de los protagonistas en inglés junto con algún que otro contenido adicional, como enemigos que sólo estaban en la versión europea y americana. Del mismo modo que los *Final Fantasy International*, *KH II Final Mix+* está pensado para el público nipón por lo que la posibilidad de que llegue a nuestro país es bastante remota, aunque cada vez hay más rumores de que sí llegara a Europa *Chain Of Memories* de forma independiente, es decir, sin *KHII*. Seguiremos informando....

Una montería en casa

Hola playmaníacos. ¿Existe algún juego de caza de osos o búfalos? Gracias.

@ Fernando

El catálogo de PlayStation es tan surtido que podemos encontrar un juego para casi cualquier disciplina que realiza el ser humano. Sí, existen varios juegos de caza bajo el sello de una empresa americana llamada Cabela's dedicada a la distribución y venta de artículos de caza. Cuenta con buen puñado de títulos aunque sólo unos pocos llegaron a Europa. En PS2 encontrarás osos en *Cabela's Alaskan Adventure*, búfalos en *Cabela's African Safari* y ambas especies en *Cabela's Dangerous Hunts* (también está en PSP). Si logras dar con alguno (suelen estar agotados y descatalogados) no esperes un despliegue técnico espectacular. Sólo recomendables para aficionados acérrimos a la caza.



■ *Cabela's Dangerous Hunts* nos permite cazar de forma virtual animales peligrosos, como búfalos.



■ *Guitar Hero III* en PS3 llegará con una guitarra inalámbrica, aunque aún no se sabe si será compatible con las guitarras de PS2 mediante algún adaptador.

Aprovechar las guitarras

Me apasiona la saga *Guitar Hero* y me gustaría saber si los mandos-guitarra disponibles para PS2 serán útiles para las próximas entregas de Guitar Hero en PS3, como por ejemplo *Guitar Hero III*.

@ Juan de la Torre

No queremos aventurarnos a darte una respuesta definitiva hasta que no probemos *GHIII*. La razón es que las guitarras de PS2 necesitan un adaptador USB para funcionar en PS3, e incluso así, no son totalmente compatibles al cargar el juego en PS3 (a pesar de que la actualización 1.80 del sistema permitía reconocer la guitarra como un mando estándar de PlayStation 2).

Por otro lado, tampoco se ha desvelado qué nivel de compatibilidad dará la futura guitarra inalámbrica de PS3 con los *Guitar Hero* de PS2. Tendremos que esperar unos meses para saber qué combinaciones de mandos podremos utilizar con cada juego y cada plataforma.

[LA PREGUNTA DEL MILLÓN]

¿Van a dejar de sacar juegos para la actual PSP?

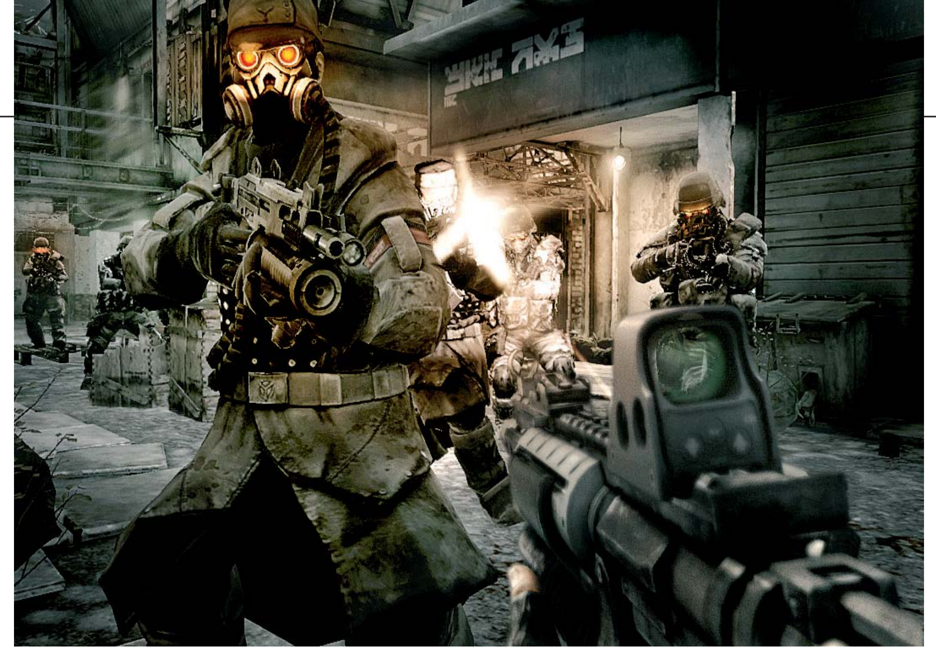
Hola playmaníacos. Tengo una PSP desde que salió y acabo de enterarme que Sony va a sacar un nuevo modelo. ¿Dejarán entonces de sacar juegos para la actual PSP?

@ Ariadna Pedrosa

Se trata de un nuevo modelo que ya está a la venta, pero que es totalmente compatible con los juegos y la consola que existe actualmente en el mercado, así que no os asustéis. Por fuera será medio centímetro más delgada y pesará una tercera parte menos. Por dentro seguirá siendo una PSP como la original que salió en septiembre del año pasado. Además de esos y otros cambios estéticos (el botón Wi-Fi cambia de lado y desaparece el puerto de infrarrojos), la novedad que más nos ha llamado la atención es una conexión de salida de vídeo que permitirá conectar la PSP a cualquier televisión mediante un cable especial (se venderá por separado). A nadie debería sorprenderle estos cambios: ya pasó con PSone, PStwo, y seguro que en su día lo veremos con "PSThree".



■ La nueva PSP no va a impedir que disfrutes de los nuevos juegos en el modelo antiguo.



Killzone 2, gracias a su espectacular apartado técnico, promete ser uno de los juegos estrella de PS3 durante 2008.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿Qué tal está *Transformers* en PlayStation 2?

@ Raquel Moreno Lara

Divertido y variado (gracias a que los robots se transforman) y bastante largo. Te agradará si te gustó la película.

¿Habrá un *FFVII Advent Children* para consola?

@ Jesús Ojeda Vera

Es una peli y no tendrá juego. Lo mismo pasó con "FF: La Fuerza Interior".

¿Va a salir *Kingdom Hearts* en PSP?

@ Jaime Sotomayor

Aún no está confirmado, pero su creador, Tetsuya Nomura, comentó que estaba interesado en llevar *KH* a las portátiles...

¿Saldrá algún *Dead or Alive* para PS3?

@ Julián Martínez

Confórmate con las chicas de Namco porque Tecmo no tiene previsto ningún *DoA* para PS3.

La estrella del pasado E3

Hola playmaníacos. Al ver las capturas de *Killzone 2* en vuestra revista me he quedado de piedra. ¿Ha cambiado mucho en comparación con el vídeo que salió hace 2 años?

@ Miguel Ángel Ortiz González

Con la presentación de *KZ2* funcionando en tiempo real en el pasado E3 las dudas han quedado disipadas. Es cierto que el nivel de detalle no alcanzó el de aquel polémico vídeo del E3 de 2005, pero podemos asegurarte que le faltó un pelo para igualarlo. La alucinante recreación de la atmósfera bélica o el modelado impecable de los personajes con unos efectos de luz hiperrealistas van a convertir a *KZ2* en un título de referencia y, cómo no, en una fiel indicación de lo que PS3 nos ofrecerá en un futuro no muy lejano.

Con uno basta y sobra...

En el número 102 recomendáis el periférico Mobile Pro Headset para jugar Online en PS3. No acabo de entender estos periféricos. Si lo emparejas a la PS3, por el auricular escuchas sólo a tus compañeros y el sonido del juego se escucha desde la televisión. ¿No sería más recomendable un headset con dos auriculares?

@ David Sebastía Valero

La explicación para un único auricular es que están diseñados para las comunicaciones y no para reproducir el sonido estéreo del juego. La calidad que ofrece un altavoz en mono es suficiente para la transmisión de la voz. Que en ciertos juegos podamos escuchar las conversaciones por la tele es una opción pensada para que los jugadores sin micrófono se enteren de lo que está ocurriendo en la partida. Lo ideal es que también hubiese algún modelo "todo en uno" para esos jugones que usan habitualmente los cascos para no molestar. Más de uno lo agradecería...

Una de superhéroes

¿En qué orden me recomendaríais los siguientes juegos? *X-Men Legends II, Marvel: Ultimate Alliance, Spider-Man 3, The Incredible Hulk: Ultimate Destruction* y *La Liga de la Justicia: Héroes.*

@ David Cipriano Ortiz

Nuestra lista de preferencias quedaría así: por un lado, X-Men Legends II, *The Incredible Hulk* y *Ultimate Alliance*. Los 3 juegos tienen una calidad similar por lo que tu decisión dependerá los héroes que te gusten y si te va más la acción (*Hulk*) o los toques de rol (*X-Men* y *Ultimate Alliance*). Por detrás quedaría *La Liga de la Justicia* y *Spider-Man 3* que en PS2 podía dar más de si...



Hulk Ultimate Destruction es un juego de acción pura y dura con toques de aventura.



[TU OPINIÓN CUENTA]

¿Qué opinas del nuevo modelo de PSP?

Hay dos corrientes: los que no tienen PSP piensan que el nuevo modelo es genial; los que ya la tienen...

Más pequeña, práctica y mejor

Rubén CM

"Creo que sí que me la voy a comprar porque es más pequeña y ligera, y por eso mucho mejor. Pero la clave es ¡¡¡la salida de vídeo!!! Lo más práctico es que se podrá cargar en el ordenador, como cuando vas a casa de un amigo y te das cuenta que no tienes batería pues le preguntas donde está el ordenador, la enchufas, y problema resuelto. Espero comprármela y por supuesto quemarla a fondo (jugando)."

Es una tontería

Angel Yagüe

"Me parece una tontería que Sony haya sacado otra PSP igual a la anterior que simplemente se distingue por un par de detalles (aparte de la nueva salida de vídeo salida de alta definición) que encima tiene la batería mas pequeña."

¡Me la compro YA!

Juanda Avilacruz

"Me voy a comprar el nuevo modelo de la PSP porque no sé lo que tiene que me encanta: más pequeña, más cosas... Me la quiero comprar ya..."

Mejor que la actual

Daniel Rodríguez

"Yo tengo la PSP normal por lo que no me pienso gastar más dinero es otra consola prácticamente idéntica. Pero para los que todavía no tienen PSP que vayan corriendo a comprársela, ya que es mas pequeña y ligera y además tiene salida de vídeo."

Que es una... faena

Batista (Pablo Pagan)

"El nuevo modelo de PSP es mejor y lleva más cosas pero lo que no entiendo porque sacan el modelo inicial y ahora sacan una mejor. Es una faena"

No merece la pena

Alejandro Aguirre Tamaral

"Me parece una tontería que saquen otro modelo de PSP, pero Sony siempre tiene que sacar dos modelos de cada consola. Si tengo la PSP normal no me voy a comprar la nueva, que apenas tiene novedades..."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué te parece el Starter Pack? ¿Prefieres un pack así o una rebaja en el precio?

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

La "nueva" temporada

Hola amigos. Ahora que ha empezado la Liga, ¿me podéis decir cuál va a ser el mejor juego de fútbol para este año, *FIFA* o *PES*?

@ Antoni García Ballesteros

Nos lo temíamos, siempre que empieza una nueva temporada recibimos un aluvión de preguntas sobre cuál de los dos pesos pesados se llevará la palma. El mes pasado ya pudisteis disfrutar de un completísimo avance de *PES 2008* en el que quedó evidente que estamos ante la simulación más realista y completa de toda la saga, una entrega que ha avanzado de forma notable técnica y gráficamente. El otro gran contendiente en esto del balompié, *FIFA 08*, del que os ofrecemos este mes un avance, también ha evolucionado pero aún es pronto para saber si lo ha hecho con la profundidad que promete *PES*...



PES 2008 llegará a las tres consolas de Sony en octubre. ¿Conseguirá revalidar su título?

A vueltas con el precio

Estoy pensado en comprarme la PS3 pero he leído que en EE.UU. han bajado el precio en 100 dólares debido a la competencia. ¿Me recomendáis que me compre la PS3 o espero? ¿Se espera en Europa alguna rebaja próximamente?

@ Jorge Durán Blasco

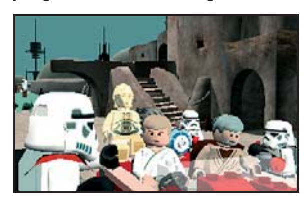
Efectivamente, el mes pasado la consola de 60 GB redujo su valor hasta los 499 $ en EE.UU. (¡unos 340 euros al cambio!) y además se puso a la venta el modelo de 80 GB con *Motorstorm* por 599 dólares. Mientras que al otro lado del charco reciben una reducción de precio, en Europa no hay visos de que PS3 vaya a experimentar una rebaja ni siquiera para la campaña de Navidad, si nos atenemos a las últimas declaraciones de David Reeves, Presidente de SCEE. Por lo tanto, el consejo que te damos es que si los juegos de PS3 te atraen lo suficiente y tienes ganas de apoquinar definitivamente tu PS2 no dudes en hacerte con la consola, sobre todo ahora que acaba de salir un paquete irresistible con dos mandos y dos juegos.

Sin "bloques" galácticos

¿Van a sacar otro juego de *Lego Star Wars* para PSP?

@ Juanma Deitura

No esperes otra entrega al menos para la portátil durante una buena temporada...
Eso sí, en noviembre se lanzará *Lego Star Wars: La Saga Completa*, una compilación de los dos juegos existentes (los seis episodios de La Guerra de las Galaxias) con niveles extra y un modo cooperativo a través de Internet. La mala noticia para los usuarios de PSP y PS2 es que la única plataforma de Sony que recibirá esta recopilatorio ampliado será PS3.
No obstante, dada la popularidad de la saga y que PSP se encuentra en la cresta de la ola no nos sorprendería que más adelante acabáramos viendo esta versión en la portátil. Crucemos los dedos para que así sea. Y si no es el caso, no te preocupes, en menos de un año podremos disfrutar del siguiente clásico pasado por las piezas de Lego, Indiana Jones, que llegará a las tres consolas de Sony luciendo el típico humor y simpatía de los juegos con el sello Lego.



Lego Star Wars: La Saga Completa adaptará a PS3 los dos juegos vistos, pero con novedades y extras.

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Qué aventuras de 20 euros me recomendáis?

@ Andrei Chiorean

¡Faltaría más! *Shadow of the Colossus*, *Tomb Raider: Legend*, la saga *Prince of Persia* y de acción, *Star Wars: Battlefront*.

¿Habrá película sobre *Resistance: Fall of Man*?

@ Ramón Alarcón Sánchez

Aunque el juego cuente con un guión de Óscar digno de Hollywood, por ahora no...

¿Estará en español *SmackDown! Vs. Raw 2008*?

@ Toni Janer Rosselló

Estará traducido, pero aún no se sabe si vendrá doblado al castellano.

¿Para cuándo saldrá el Sixaxis con vibración?

@ Elena Fabregat Ferrer

Sony todavía no ha confirmado ni fechas ni las sorpresas... Que las habrá.

¿Realmente dan miedo los juegos de horror en PS2?

@ Rodolfo Benito Contreras

Vaya que si dan, de ahí que hayan tenido tanto éxito entre los usuarios. Prueba con *Silent Hill 2*...

¿Se podrá jugar *Unreal Tournament 3* con ratón y teclado?

@ Gaspar Alonso Medina

Sí. Y pensando en los usuarios que usen el Sixasis se podrá escoger partidas en las que sólo se utilice el mando.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Con PS2 de aquí para allá

¡Hola amigos de PlayManía! Próximamente voy a irme a vivir a Estados Unidos y no quisiera vivir allí sin mi PS2 (y más adelante mi futura PS3). ¿Qué debo hacer para poder conectar mi consola y mis juegos comprados en España allí?

@ Lola Felix Viusà

Para enchufar tu PS2 allí necesitarás un convertidor de 220 a 110 V. No te lo lleves desde España, allí los encontrarás en tiendas de electrónica. Lo que puede dar más quebraderos de cabeza es la señal de vídeo. Usa una tele HD Ready y conecta tu PS2 con un cable de vídeo por componentes. Si la televisión es de tubo y admite el estándar PAL quizás tengas que comprarte un cable S-Video (el RGB es menos frecuente en EE.UU.).

Evitar futuros problemas

¿Podéis explicarme mejor cómo pasar de NAT3 a NAT2 en PS3?

@ Oscar Ruiz Planet

Si tras el diagnóstico de red, tienes NAT3 tendrás dificultades para comunicarte con otros usuarios y te "caerás" de las partidas en red. Hay dos formas de conseguir NAT2. Una es activando la opción UPnP en tu PS3 y en el router. Otra es configurando tu PS3 con una dirección IP fija e indicando al router que la DMZ está en esa dirección. Cada enrutador se configura de forma distinta y no podemos darte los pasos a seguir; pide ayuda a tu proveedor.



Lío de cuentas en *Resistance*

¿Cómo doy de baja en www.myresistance.net una cuenta? En opciones sólo me deja cambiar el correo electrónico y unas cuantas cosas más. Sino no podré tener los trajes desbloqueables.

@ Ismael Hesham Pastor

Ya no se pueden borrar cuentas en la página... Y encima, si creas un nuevo usuario e intentas enlazarlo a tu nombre en PlayStation Network desde myresistance.net/accountlink.php obtendrás un mensaje de error diciéndote que tu nombre está utilizado. Una solución es empezar el proceso de nuevo y crear cuentas nuevas tanto en MyResistance.net como en PS Network y enlazarlas. Si te da error contacta con algún admin de MyResistance.net para que lo solventen.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía.**
C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de Compras**".
@ Manda tus e-mails a **playmania@hobbypress.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS2



■ *Smackdown* sigue su escalada de ventas en Platinum.

1. WWE Smackdown! vs Raw 2007 (Platinum) =
2. PES 6 (Platinum) =
3. Obscure II N
4. NFS Carbono (Platinum) ↑
5. FIFA 07 (Platinum) =
6. SingStar Pop Hits 40 Principales =
7. GTA Vice City Stories ↑
8. God of War II (Platinum) ↑
9. Ratatouille N
10. Canis Canem Edit (Platinum) ↓



■ *Obscure II* se destapa como la novedad más vendida del momento.



PS2

AVENTURAS

GOD OF WAR — ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Combina magistralmente acción, plataformas y puzzle Atrapa por su apartado técnico e irresistible jugabilidad. NOTA 95

GOD OF WAR II
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Kratos vuelve con una impresionante aventura que deja pequeña en todo a su antecesor. De lo mejor en PS2. NOTA 97

GTA: SAN ANDREAS — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Conviértete en un matón a sueldo y cumple todo tipo de misiones en el juego más largo y completo de PS2. NOTA 97

GTA: VICE CITY STORIES — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Otra fenomenal adaptación del bombazo de PSP con sus correspondientes mejoras gráficas y a un gran precio. NOTA 90

HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX
» EA GAMES » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una singular aventura de desarrollo algo pausado pero que sabe captar la esencia del universo de Potter y es fiel a la peli. NOTA 84

OBSCURE II
» VIRGIN PLAY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de terror que no defrauda gracias a su modo cooperativo y su ambientación, aunque eso sí, algo corto. NOTA 80

OKAMI
» CAPCOM » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una bellísima y original aventura con un desarrollo tan profundo como emocionante. Lamentablemente, está en inglés. NOTA 90

PRINCE OF PERSIA TRILOGY — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Poder disfrutar de las tres aventuras del príncipe a este precio es un regalo para fans de las plataformas y la acción. NOTA 93

RESIDENT EVIL 4 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mucha acción para una aventura de terror plagada de situaciones sorprendentes. Espectacular y divertido. NOTA 95

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS — ¡Precio especial!
» VIVENDI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras de mafiosos por su intenso y variado desarrollo, su calidad técnica y genial ambientación. NOTA 91

SHADOW OF THE COLOSSUS — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una originalísima aventura en la que nuestro objetivo es localizar a enormes colosos y encontrar su punto débil. NOTA 92



SPIDER-MAN 3
» ACTIVISION » 49,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran aventura de acción que recrea como nunca las andanzas de este superhéroe y que va más allá de la peli. NOTA 90

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 19,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de infiltración duradera y entretenida, que te atrapará si te va el género. El mejor *Splinter Cell* de PS2. NOTA 90

SYPHON FILTER DARK MIRROR — ¡Nuevo!
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Versión del juego para PSP con algunas novedades. Lo mejor es su trepidante ritmo: empuja a jugar y jugar. NOTA 87

TOMB RAIDER ANNIVERSARY
» EIDOS » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Lara se despide de PS2 con un remake de su primera aventura. Saltos, puzzles y acción de la mano de un mito. NOTA 90

DEPORTIVOS

EVERYBODY'S TENNIS
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencillo pero entretenido juego de tenis con una simpática estética, aunque le falta algo de profundidad. NOTA 83

FIFA 07 — ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Tiene todo lo que se le puede pedir a un juego de fútbol, aunque gráficamente no ha evolucionado. El mejor *FIFA*. NOTA 93

FREE RUNNING — ¡Precio especial!
» TAKE TWO » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Practica el parkour y salta y haz acrobacias por la ciudad en este original título que te gustará si buscas algo diferente. NOTA 83

NBA 2K7 — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador de basket realista, con completas opciones y muy jugable... Eso sí, muy parecido al juego del año pasado. NOTA 90

NBA LIVE 07 — ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El *NBA Live* más más jugable y completo, gracias a las mejoras y novedades introducidas. Baloncesto en estado puro. NOTA 91

PES6 PRO EVOLUTION SOCCER 6 — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El nuevo *PES* hace valer su mejor arma (su realista sistema de juego) y mejora en opciones y licencias. Soberbio. NOTA 93



TONY HAWK'S PROJECT 8
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Pese a su parecido con otras entregas es muy divertido y espectacular, aunque echamos en falta ciertas opciones. NOTA 88



TONY HAWK'S DOWNHILL JAM
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Tony Hawk nos propone peligrosos descensos además de piruetas. Lástima que resulte poco variado y emocionante... NOTA 77



3 razones para tener...

Stuntman Ignition




1. DIVERSIÓN DE CINE. Pese a ser una secuela, convertirse en un especialista en escenas de riesgo sigue siendo una experiencia original y muy entretenida.

2. ESCENAS DE RIESGO PARA RATO. 36 secuencias, retos especiales, modo Desafío, multijugador, editor de escenarios... Hay *Stuntman* para un buen rato.

3. PARA PS2 Y PS3. Ambas versiones son iguales en desarrollo, modos y control, aunque PS3 luce mejores gráficos y modo Online para 8 jugadores.

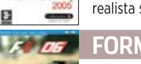
VELOCIDAD



BURNOUT DOMINATOR
» EA GAMES » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La última entrega de esta gloriosa serie de arcades de velocidad ofrece nuevas carreras y desafíos a 200 km/h. NOTA 91



COLIN MCRAE RALLY 2005 — ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Exquisito control, coches reales y buenos gráficos para un realista simular de rally. Transmite excelentes sensaciones. NOTA 89

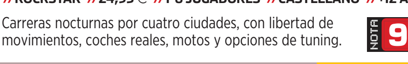


FORMULA ONE 06 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Fiel recreación del Mundial, apta para todo tipo de jugadores. Tiene más modos de juego, pero ha evolucionado poco. NOTA 89



GRAN TURISMO 4 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Más de 700 coches reales de todos los tipos para que puedas competir durante meses en espectaculares carreras. NOTA 94

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION REMIX — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 24,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Carreras nocturnas por cuatro ciudades, con libertad de movimientos, coches reales, motos y opciones de tuning. NOTA 90



MOTO GP 4 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pilotos, escuderías y circuitos reales de las tres cilindradas del mundial de motociclismo. Es de lo mejor en su género. NOTA 88



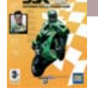
NEED FOR SPEED CARBONO — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El mejor *NFS* gracias a sus increíbles opciones de tuning, su acabado gráfico y, sobre todo, la emoción de sus carreras. NOTA 93



NFS: MOST WANTED — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Carreras por la ciudad en las que el tuning y las persecuciones de la poli son protagonistas. Muy divertido. NOTA 90



SBK 07
» VIRGIN PLAY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador de motos con licencia oficial, completo en opciones y con una jugabilidad a prueba de bombas. NOTA 89

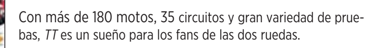


TEST DRIVE UNLIMITED
» ATARI » 49,99 € » 1-8 JUGADORES ONLINE » CASTELLANO » +3 AÑOS
Carreras en una enorme isla entre alucinantes coches reales con potente modo Online. Gráficamente "pincha". NOTA 85

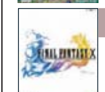
TOCA RACE DRIVER 3 — ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un simulador de velocidad completísimo (deportivos, rally, camiones, monoplazas...) intenso y muy recomendable. NOTA 94



TOURIST TROPHY — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Con más de 180 motos, 35 circuitos y gran variedad de pruebas, *TT* es un sueño para los fans de las dos ruedas. NOTA 90



ROL



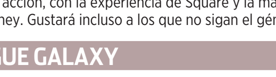
DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de rol duradero, muy cuidado y lleno de posibilidades que te cautivará a poco que te guste el género. NOTA 94



FINAL FANTASY X — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Te atrapará sin remisión en su absorbente trama, sus bellos escenarios... y su precio. Los combates son por turnos. NOTA 93



FINAL FANTASY XII
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor RPG de PS2, gracias a una trama épica, un increíble apartado técnico, un sistema de juego reinventado... NOTA 97



KINGDOM HEARTS II — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Rol de acción, con la experiencia de Square y la magia de Disney. Gustará incluso a los que no sigan el género. NOTA 94



ROGUE GALAXY
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Le falta el carisma de los grandes del rol, pero aún así es una gran epopeya accesible a todo tipo de jugadores. NOTA 88



SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA 2
» ATLUS » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un notable juego de rol de estética futurista, profundos combates por turnos y gran argumento. Está en inglés. NOTA 84

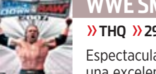


VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Rol por turnos con una estética muy especial (desarrollo en 2D con gráficos 3D) que apasionará a los fans del género. NOTA 88

LUCHA



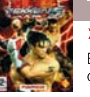
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2
» BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha completo, espectacular y divertido, imprescindible para todos los seguidores de "Dragon Ball". NOTA 92



WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 — ¡Precio especial!
» THQ » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Espectacular, completo, variado y fácil de controlar, es una excelente opción para los amantes del wrestling. NOTA 89



SOUL CALIBUR III — ¡Precio especial!
» NAMCO » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Largo, divertido, asequible y, sobre todo, muy, muy espectacular. Es de lo mejor del género en todos los aspectos. NOTA 95



TEKKEN 5 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El rey de la lucha sale a Platinum con su entrega más completa y su alucinante y complejo sistema de control. NOTA 95



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Winning Eleven 2007 Club Championship** (N) — PS2 | KONAMI | DEPORTIVO



La última edición de *Winning Eleven* (lo que nosotros conocemos como *Pro Evolution Soccer*) arrasa en Japón como siempre por estas fechas. ¿Por qué será?

2. **Final Fantasy XII Internacional Zodiac Job System** (N) — PS2 | SQUARE ENIX | ROL
3. **Everybody´s Golf 5** (N) — PS3 | SONY | DEPORTIVO
4. **Wild Arms Crossfire** (N) — PSP | SONY | ROL
5. **GTA Liberty City Stories** (N) — PSP | CAPCOM (ROCKSTAR) | AVENTURA DE ACCIÓN

EE.UU.

1. **Madden NFL 08** (N) — PS2/PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO



200.000 unidades en sus dos primeras semanas ha vendido en EE.UU. el último *Madden* (sumando las ventas en PS2 y PS3). No está nada mal, ¿no?

2. **Guitar Hero II** (=) — PS2 | ACTIVISION | MUSICAL
3. **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** (N) — PS3 | UBISOFT | ACCIÓN TÁCTICA
4. **Guitar Hero Encore Rocks the 80´s** (N) — PS2 | ACTIVISION | MUSICAL
5. **Persona 3** (N) — PS2 | ATLUS | ROL

EUROPA

1. **Transformers: The Game** (=) — PS2 | ACTIVISION | ACCIÓN



A los europeos nos ha gustado tanto la película que su juego sigue siendo el más vendido. Y es que eso de destruir todo a nuestro paso divierte lo suyo.

2. **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** (N) — PS3 | UBISOFT | ACCIÓN TÁCTICA
3. **Harry Potter y la Orden del Fénix** (↓) — PS2 | EA GAMES | AVENTURA
4. **Rugby 08** (N) — PS2 | EA SPORTS | DEPORTIVO
5. **Tomb Raider Anniversary** (↓) — PS2 | EIDOS | AVENTURA DE ACCIÓN

Los 4 mejores juegos con...



1 Tomb Raider Anniversary

La aventurera por excelencia encabeza nuestro "top" de bellezas. 8 juegos a sus espaldas, dos filmes, anuncios de TV, "merchandising"... Lara Croft es un icono que traspasa las fronteras del videojuego. Pronto tendremos noticias suyas...

2 Heavenly Sword

Aunque su juego al final nos haya decepcionado un poco, el atractivo y carisma de la pelirroja guerrera Nariko son incuestionables. A sus creadores (Ninja Theory) les gustaría hacer una secuela, pero esto dependerá de Sony.

En PS2 estamos jugando a...



El atractivo concepto del nuevo *Stuntman* nos ha enganchado como el original.

1. Guitar Hero: Rock de los 80 (=)
2. Rogue Galaxy (=)
3. Stuntman Ignition (N)
4. PES 6 (↑)
5. Valkyrie Profile 2: Silmeria (↓)
6. God of War II (↓)
7. Final Fantasy XII (=)
8. Syphon Filter Dark Mirror (N)
9. Warriors Orochi (N)
10. SingStar Pop Hits 40 Principales (↓)



Pese a ser una versión de un juego de PSP, nos hemos vuelto a terminar *Dark Mirror*.

ACCIÓN

DESTROY ALL HUMANS! 2 — ¡Precio especial!
THQ » 19,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura de acción divertida y con mucho humor, protagonizada por un alienígena que quiere invadirnos. NOTA 87

DEVIL MAY CRY 3 EDICIÓN ESPECIAL — ¡Precio especial!

CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si no lo jugaste en su día, tienes una oportunidad única de disfrutar de la mejor acción de PS2 en su mejor versión. NOTA 91

GOD HAND
CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Salvajes peleas con un absurdo sentido del humor que gustarán a los fans de la acción o algo "diferente". NOTA 86

LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA — ¡Precio especial!
LUCASARTS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una divertida recreación de la saga, con un desarrollo variado, mucho humor, partidas a dobles... Es facilito. NOTA 84

LOS 4 FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER

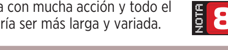
2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Alterna los poderes de estos 4 superhéroes en un desarrollo lleno de acción y sencillos puzzles. Es algo repetitivo y corto. NOTA 79

METAL SLUG ANTHOLOGY

VIRGIN PLAY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una recopilación con los siete *Metal Slug* en 2D que hará las delicias de todos los fanáticos de este clásico de la acción. NOTA 84

NARUTO UZUMAKI CHRONICLES

BANDAI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Naruto vuelve en un aventura con mucha acción y todo el encanto de la serie. Pero podría ser más larga y variada. NOTA 80

SOCOM: COMBINED ASSAULT

SONY » 39,95 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Básicamente es igual que *SOCOM 3*, con la única novedad de un modo Cooperativo online. Ideal si te gusta jugar en red. NOTA 90

SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS — ¡Precio especial!
SONY » 19,95 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es la mejor secuela posible para una saga de juegos de acción que sustenta su éxito en un modo online insuperable. NOTA 93

THE WARRIORS — ¡Precio especial!

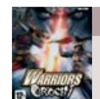
ROCKSTAR » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Peleas multitudinarias, sigilo, vibrantes persecuciones en un beat'em up muy bien ambientado, duradero y variado. NOTA 90

TRANSFORMERS: THE GAME

ACTIVISION » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción a los mandos de estos robots gigantes con todo el encanto de la película. Sencillote pero muy entretenido. NOTA 86

WARRIORS OROCHI — ¡Nuevo!

KOEI » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

La sagas *Dynasty Warriors* y *Samurai Warriors* se funden: 70 guerreros para batallas multitudinarias (y repetitivas). NOTA 80



MUSICALES

DANCING STAGE SUPERNOVA — ¡Precio especial!

KONAMI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un magnífico juego de baile para disfrutar con la alfombra o el Dual Shock 2. Es la entrega más completa. NOTA 87

GUITAR HERO + GUITARRA
RED OCTANE » 79,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego musical de PS2, tanto por el repertorio como por lo divertido que es jugando con la guitarra. NOTA 92

GUITAR HERO II
RED OCTANE » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Mejor aún que la primera parte, gracias a la posibilidad de jugar a dobles y a un repertorio aún más atractivo. NOTA 94

GUITAR HERO ROCK DE LOS 80
RED OCTANE » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Igual que *Guitar Hero II*, pero con 30 temazos rockeros nuevos, que te tendrán entretenido hasta *GHIII*. NOTA 87

SINGSTAR LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — ¡Precio especial!
SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Ideal para reuniones de fans de los karaoke que sea unos nostálgicos de la "movida": Mecano, Hombres G, Loquillo... NOTA 84

SINGSTAR POP HITS 40 PRINCIPALES (+MICRÓFONOS)
SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El popular karaoke de Sony vuelve con otra entrega más centrada en la música pop. Ofrece 30 canciones de éxito. NOTA 86

SINGSTAR ROCKS! (+MICRÓFONOS)
SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los fans del karaoke disfrutarán de lo lindo de esta nueva entrega... Siempre que el rock sea lo suyo, claro. NOTA 88

PLATAFORMAS

APE ESCAPE 3 — ¡Precio especial!
SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Su originalidad, humor y mezcla de géneros hacen de este título una gran opción si buscas algo distinto. NOTA 85



ASTÉRIX Y OBÉLIX XXL 2
ATARI » 34,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas variado, divertido y con gran sentido del humor, aunque se queda bastante corto. NOTA 75



RATCHET: GLADIATOR — ¡Precio especial!
SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Esta secuela ofrece intensísimos tiroteos, aunque es menos variado que los anteriores. Ideal para jugar con amigos. NOTA 85

RAYMAN 10º ANIVERSARIO — ¡Precio especial!

UBISOFT » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Dos plataformas, variados y divertidos (*Rayman 2 y 3*) y un multijugador de carreras, *Rayman M*. Y a qué precio... NOTA 84



¡las protagonistas más atractivas!


3


4

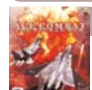
Ninja Gaiden Sigma

Vale, no es la protagonista del juego, pero no nos negaréis que uno de los principales atractivos de la versión de *Ninja Gaiden* para PS3 es poder controlar a la voluptuosa y turgente Rachel en tres niveles exclusivos.

Haunting Ground

Capítulo aparte merecen las jovencitas que protagonizan ciertos Survival Horror. Hemos elegido a Fiona de *Haunting Ground*, pero ahí están Alyssa de *Clock Tower 3*, Jennifer de *Rule of Rose*, Miku de *Project Zero*, Heather de *Silent Hill 3*...

SHOOT'EM UP



ACE COMBAT THE BELKAN WAR
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Su depurada jugabilidad y excelente control le convierten en un título imprescindible para los fans de los simuladores. NOTA 87



BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Lucha en una guerra ficticia de hasta 24 jugadores Online. Hay varios tipos de soldados, vehículos, armas reales... NOTA 84

BLACK — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter técnicamente alucinante en el que prima la acción, algo corto, aunque ya está en Platinum. NOTA 92



CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una genial recreación de la II Guerra Mundial que te hará vibrar en sus emocionantes combates. De lo mejor de PS2. NOTA 94



CALL OF DUTY 3
» ACTIVISION » 59,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es menos sorprendente que la anterior entrega, pero muy espectacular y uno de los mejores shoot'em up de PS2. NOTA 92



COMMANDOS STRIKE FORCE — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter bélico que nos invita a combinar las habilidades de tres soldados. Una gran idea, pero pobre técnicamente. NOTA 86



DARKWATCH — ¡Precio especial!
» UBI SOFT » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Acción en un salvaje Oeste invadido por monstruos. Es algo monótono, pero no cansa gracias a sus vibrantes tiroteos. NOTA 84



HEATSEEKER
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un entretenido arcade que propone intensas batallas entre aviones reales en misiones bastantes variadas. NOTA 80



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter con toques estratégicos en la II Guerra Mundial. Realista y muy bien ambientado. El mejor de la saga. NOTA 89



MEDAL OF HONOR VANGUARD
» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Otro shooter bélico divertido y bien ambientado, aunque la campaña individual tiene una duración ridícula. NOTA 85

PROJECT SNOWBLIND — ¡Precio especial!
» EIDOS » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un soldado con poderes y armas futuristas protagoniza este shooter corto, pero con un potente modo Online. NOTA 82

URBAN CHAOS — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-8 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Acción sin tregua para un entretenido shooter, que además de tiroteos incluye algunas interesantes ideas. NOTA 85



SIMULACIÓN



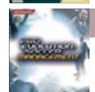
LOS SIMS 2: MASCOTAS — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 24,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Muy parecido a *Los Sims 2* (gestionar la vida de nuestro sim y cuidarle) pero ahora además cuidando de nuestra mascota. NOTA 86



MANAGER DE LIGA 2007
» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un completísimo simulador de presidente de club de fútbol, aunque no tiene licencias de clubes reales. NOTA 79



PES MANAGEMENT — ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

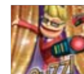
Los fans de *PES* se lo pasarán en grande convertidos en el entrenador de su club favorito. Es menos gestor que *MDL*. NOTA 81



THRILLVILLE
» ATARI » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo gestor de parques de atracciones en el que también podemos montarnos en ellas y jugar con amigos. NOTA 79

VARIOS



BUZZ!: EL MEGACONCURSO (+PULSADORES)
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Participa con tus pulsadores en el concurso más completo. Con más pruebas y preguntas, divertirá a toda la familia. NOTA 86



BUZZ!: SPORTS QUIZ! (+PULSADORES)
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Para los fans de los deportes que quieran poner a prueba sus conocimientos. Los demás, tienen otros *Buzz!* para elegir. NOTA 84



EYETOY: KINETIC + LENTE
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Móntate un gimnasio en casa con EyeToy. Incluye distintos tipos de ejercicios e intensidades. Para hacer deporte. NOTA 89



EYETOY: PLAY 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

50 minijuegos capaces de animar la fiesta más aburrida. Mírate en la tele y usa tu cuerpo como si fuera el pad. NOTA 88



LEMMINGS
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Estrategia divertida y desafiante, que además sorprende con los nuevos niveles EyeToy. Tiene que gustarte pensar. NOTA 84



RAYMAN RAVING RABBIDS — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un título sorprendente lleno de hilarantes minijuegos, ideal para jugar solo o en compañía. El mejor Rayman. NOTA 90



WE ♥ KATAMARI
» NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original reto a la habilidad y la astucia, que consiste en crear gigantescas bolas atrapando objetos del escenario. NOTA 87

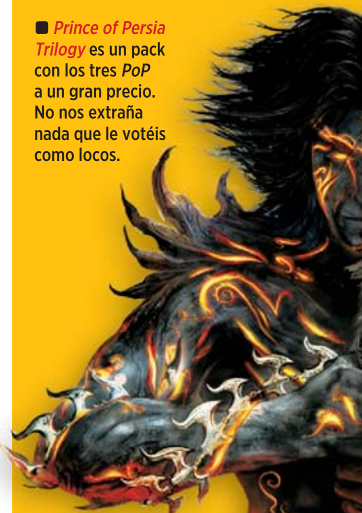

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS TUS FAVORITOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**





■ *GTA San Andreas* se mantiene un mes más como vuestro juego favorito en la ya larguísima vida de PS2.

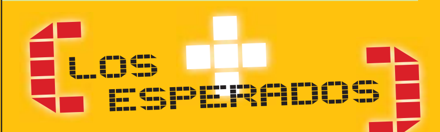
1. GTA San Andreas (=)
2. Kingdom Hearts II (=)
3. PES 6 (=)
4. God of War II (↑)
5. WWE Smackdown! vs. Raw 2007 (↑)
6. Final Fantasy XII (↓)
7. Dragon Ball Z Tenkaichi 2 (=)
8. Dragon Quest (=)
9. NFS Carbono (↑)
10. Prince of Persia Trilogy (N)



■ *Prince of Persia Trilogy* es un pack con los tres *PoP* a un gran precio. No nos extraña nada que le votéis como locos.



PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**



1 PES 2008

»PS3, PS2 Y PSP »KONAMI »DEPORTIVO

Después de alzarse con el galardón de Mejor Juego de PS2 y de PS3 en la GC y tras disputar bastantes partidos, podemos afirmar que *PES 2008* estará a la altura. Sale en octubre.



2 Resident Evil 5

»PS3 »CAPCOM »SURVIVAL HORROR

Su último trailer ha hecho correr ríos de tinta. Y esto es sólo el principio, ya que *Resident Evil 5* promete superar en todo a la sobresaliente cuarta entrega, que ya puso el listón muy alto.



3 Silent Hill Origins

»PSP »KONAMI »SURVIVAL HORROR

¿Puede dar miedo un juego para PSP? Tras haberlo probado, la respuesta es SÍ. *Origins* supera nuestras mejores expectativas. El mes que viene, nuestra valoración definitiva.



PSP

AVENTURAS

DAXTER — ¡Precio especial!
»SONY »29,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Una gran aventura de plataformas, que hace disfrutar con su brillante control, su calidad técnica y su humor. NOTA 88

DRIVER 76
»UBISOFT »49,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Gran ambientación y misiones a pie y en coche con libertad para una aventura más que notable. Pero no supera a *GTA*. NOTA 86

GTA LIBERTY CITY STORIES — ¡Precio especial!
»ROCKSTAR »19,95 € »1-6 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un *GTA* en toda regla: acción, conducción y libertad para moverte por donde quieras. Y con modos multijugador. NOTA 94

GTA VICE CITY STORIES — ¡Precio especial!
»ROCKSTAR »19,95 € »1-6 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Es un *GTA* en toda regla y además es más divertido, largo y espectacular que el primero. Imprescindible en PSP. NOTA 94

MGS PORTABLE OPS
»KONAMI »49,95 € »1-6 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

La mejor aventura de acción de PSP, por su original desarrollo, sus gráficos y sus opciones multijugador. NOTA 93

PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS
»UBISOFT »49,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Acción, plataformas, sigilo y exploración se dan la mano en una aventura mágica que es de lo mejor en su género. NOTA 91



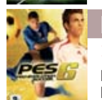
TOMB RAIDER LEGEND — ¡Precio especial!
»EIDOS »19,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Lara se estrenó en PSP con una aventura de gran factura gráfica, intensa, variada y divertida. Ojalá durará 10 horas más. NOTA 90

DEPORTIVOS

FIFA 07 — ¡Precio especial!
»EA GAMES »19,95 € »2 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Es un completo simulador, con jugadores y clubes reales, capaz de entretener a cualquier futbolero. NOTA 88



PRO EVOLUTION SOCCER 6 — ¡Precio especial!
»KONAMI »19,95 € »2 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Es el mejor juego de fútbol que hay para PSP, aunque aún le faltan detalles para llegar al nivel de la saga en PS2. NOTA 91



VIRTUA TENNIS 3
»SEGA »49,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

El tenis más espectacular, jugable y divertido se adapta muy bien a las peculiaridades de PSP. Muy recomendable. NOTA 91

ACCIÓN

ACE COMBAT X
»SONY »49,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un gran arcade de combate aéreo con un genial control, intensas misiones y, además, buenas opciones de juego. NOTA 87

CALL OF DUTY ROADS TO VICTORY
»ACTIVISION »49,95 € »1-6 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Este shooter subjetivo es la mejor recreación bélica que hay para PSP. Eso sí, es algo corto. NOTA 89

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2
»UBISOFT »49,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un gran título que enganchará a los que disfruten mezclando los disparos con la mejor estrategia militar. NOTA 85

KILLZONE LIBERATION — ¡Precio especial!
»SONY »24,95 € »6 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Una de los mejores juegos de acción que se pueden jugar en PSP y uno de lo más divertidos jugando en compañía. NOTA 89

LEGO STAR WARS II. LA TRILOGÍA ORIGINAL — ¡Precio especial!
»ACTIVISION »29,95 € »2 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Revive las tres películas originales de Star Wars en una aventura larga, con calidad gráfica, humor... Genial. NOTA 86

MEDAL OF HONOR HEROES
»EA GAMES »49,95 € »32 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Perfecta recreación de la II Guerra Mundial, que se hace corto jugando solo, pero que tiene un completísimo multijugador. NOTA 86

PIRATAS DEL CARIBE EN EL FIN DEL MUNDO
»DISNEY »39,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Una aventura de acción que recrea con acierto las dos últimas películas. Además, ofrece minijuegos para 2 jugadores. NOTA 80

RATCHET & CLANK EL TAMAÑO IMPORTA
»SONY »39,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Esta aventura de acción es una de las más divertidas y sorprendentes de PSP por su variedad y calidad técnica. NOTA 91

RAINBOW SIX VEGAS
»UBISOFT »49,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un notable shoot'em up con toques tácticos con un gran sistema de control y gráficamente correcto. Es algo corto. NOTA 85

SYPHON FILTER DARK MIRROR — ¡Precio especial!
»SONY »24,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Por su gran acabado técnico y jugabilidad, resulta uno de los títulos de acción imprescindibles para PSP. NOTA 90

THE WARRIORS — ¡Precio especial!
»ROCKSTAR »19,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un beat'em up basado en la peli de culto "The Warriors", tan variado, largo y divertido como la versión de PS2. NOTA 89

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS
»CAPCOM »44,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+7 AÑOS

Un mito que vuelve conservando su frenético y divertidísimo desarrollo y con mejoras que lo hacen más irresistible. NOTA 91

¿Y tú cómo puntuarías a...

... el mando Sixaxis

@ Jorge Casas Hernán

El mejor mando

El nuevo mando inalámbrico Sixaxis con sensor de movimiento es una pasada. Sus prestaciones son inigualables. Quizá su apariencia podría haber sido mejorada, ya que el primer modelo que presentaron tenía un diseño más futurista y era más original, pero aún así es el mejor mando que hay.

NOTA 93 — El mejor mando de la nueva generación de consolas, superando al de Wii y sobre todo al de Xbox 360.

... Final Fantasy XII

@ Álvaro Pablo Martín

Todo un juegazo

Para mi gusto, *Final Fantasy XII* es un juego con unos personajes realmente carismáticos, una trama absorbente, un desarrollo sorprendente y una diversión fuera de lo normal. Por no hablar de su excelentísimo apartado gráfico en el que no falta ningún tipo de detalle. En definitiva, un juegazo que no defrauda te guste el rol o no.

NOTA 96 — *Final Fantasy XII* es todo un juegazo que no te defraudará te guste o no te guste el rol. Imprescindible en PS2.

...Smackdown vs. Raw 2007

@ José Antonio Bedia Muñoz

Es lo mejor que he jugado

Smackdown vs. Raw 2007 me parece el mejor juego que he jugado en mi vida, debido a sus gráficos y a su realismo. Los cuerpos están mejor modelados que otros juegos, y a veces parece que en vez de jugar, estás viéndolo por la tele. La única pega que tengo es que no haya salido en castellano. A ver si traducen el próximo.



NOTA 100 — Por sus gráficos y gran realismo, parece que en vez de jugar lo estás viendo por la TV.

VELOCIDAD



BURNOUT DOMINATOR
» EA GAMES » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Vertiginosas carreras con tráfico y multitud de variados retos nos esperan en este fabuloso arcade de velocidad.

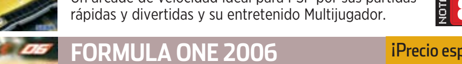


NOTA 92

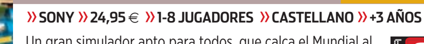
CRAZY TAXI LA GUERRA DE LOS TAXÍMETROS
» SEGA » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un arcade de velocidad ideal para PSP por sus partidas rápidas y divertidas y su entretenido Multijugador.

NOTA 83



FORMULA ONE 2006
¡Precio especial!



» SONY » 24,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran simulador apto para todos, que calca el Mundial al detalle y que ofrece modos de juego para mucho tiempo.

NOTA 89



MOTO GP
¡Precio especial!

» NAMCO » 24,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Velocidad de auténtico lujo, realista y con un control maravilloso. Lástima que sólo tenga ocho circuitos.

NOTA 88



NEED FOR SPEED CARBONO
» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un genial arcade de velocidad que lo tiene todo: vertiginosas carreras, tuning, ambientación, acabado técnico...

NOTA 91

RIDGE RACER 2
¡Precio especial!

» NAMCO » 24,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS



Un gran arcade que mejora al original con bastantes añadidos, aunque es muy parecido al primer *RR*.

NOTA 92

WIPEOUT PULSE



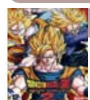
¡Nuevo!

» SONY » 39,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Vertiginosas carreras futuristas con nuevas opciones, estupendo control y soberbios gráficos. Es similar a *Pure*.

NOTA 89

LUCHA



DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2
» BANDAI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Espectáculo visual y fácil manejo para un nuevo *Dragon Ball* que no innova en las peleas, pero sí en el desarrollo.



NOTA 85

NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES
¡Nuevo!



» NAMCO BANDAI » 39,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha que recrea muy bien el "look" de la serie de Naruto. Echamos en falta más profundidad en las peleas.

NOTA 84



TEKKEN DARK RESURRECTION
¡Precio especial!

» SONY » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS



Por opciones, calidad técnica y diversión, es el mejor juego de lucha de PSP. Y uno de los mejores en general.

NOTA 95



WWE SMACKDOWN VS RAW 2007
¡Precio especial!

» THQ » 29,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Espectacular, completo, variado y fácil de controlar, es la mejor opción para los amantes del "wrestling".

NOTA 89

ROL



FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS
¡Nuevo!

» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Todo lo bueno de un *Final Fantasy* en un juego de rol táctico largo y con muchas posibilidades estratégicas. Está en inglés.

NOTA 86

MONSTER HUNTER FREEDOM
¡Precio especial!

» CAPCOM » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de acción con toques de rol en el que hay que cazar enormes monstruos. Ideal para jugar en compañía.

NOTA 87

MONSTER HUNTER FREEDOM 2
» CAPCOM » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La misma fórmula que su antecesor, pero mejorada con muchas más opciones, armas y misiones más originales.

NOTA 91

TALES OF THE WORLD
¡Nuevo!



» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Emocionantes combates en tiempo real, pero sin la profundidad ni la variedad de otros RPG. Y está en inglés.

NOTA 80

VALHALLA KNIGHTS
¡Nuevo!



» VIRGIN PLAY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen RPG con dinámicos combates en tiempo real. Su repetitivo desarrollo y alta dificultad le restan puntos.

NOTA 78

VALKYRIE PROFILE: LENNETH
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un clásico inédito en España hasta ahora que encantará a los roleros por su trama y original desarrollo. Está en inglés.



NOTA 83

VARIOS



CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED
» CAPCOM » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Sensacional recopilatorio que recoge una veintena de juegos clásicos de Capcom. Ideal para los más nostálgicos.

NOTA 80



HOT BRAIN
¡Precio especial!

» VIRGIN PLAY » 29,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de los "entrenadores mentales" lo disfrutarán, aunque es poco original y tiene pocos tipos de pruebas.

NOTA 74



MIND QUIZ
¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un completísimo entrenador mental con más de 50 variadas pruebas para mejorar tu memoria, reflejos, etc.

NOTA 85

PARAPPA THE RAPPER
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un colorista juego musical tan divertido como en PSone pero con nuevas opciones. Eso sí, es un poco corto.

NOTA 80



SEGA MEGADRIVE COLLECTION
¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Recopilatorio que incluye más de 30 juegos clásicos de Megadrive, la inolvidable consola de 16 bits de Sega.

NOTA 80

...Shadow of the Colossus



@ Pedro Fito Romero

La sorpresa de la década



Un mecanismo fácil y profundo. Un argumento sencillo, precioso y épico. Y digan lo que digan, *SOTC* acaba haciéndose largo con los distintos modos de juego que ofrece...

NOTA 96 La sorpresa de la década. Y acaba haciéndose largo con distintos modos de juego y la posibilidad de conseguir objetos, armas, secretos...

...Super Rub´a´Dub

@ Fernando

Un juego muy ingenioso



Me lo descargué el día que me compré la PS3 y me enganchó hasta el final. Tiene buenos gráficos y duración, y permite probar el Sixaxis, que responde muy bien.

NOTA 95 Recomiendo a todos que se lo descarguen. Por 5 € tienes horas de diversión. Es divertido por su revolucionario uso del Sixaxis.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

LO MEJOR DE PSP

LOS MÁS VENDIDOS

1. **WWE Smackdown! vs Raw 2007** — THQ | LUCHA



El *Smackdown* portátil también arrasa en ventas. Y eso que aún no está a la venta la versión de este año, cargada de novedades. Atentos, fans de la lucha libre.

2. **GTA Vice City Stories** — ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **FIFA 07** — EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **Daxter** — SONY | PLATAFORMAS
5. **Ratatoullie** (N) — THQ | PLATAFORMAS

VUESTROS FAVORITOS

1. **PES 6** — KONAMI | DEPORTIVO



El fútbol sigue siendo vuestra pasión número 1 y más aún el de Konami. Pronto llegará *PES 2008* y seguro que le quita el puesto a *PES6* en vuestra lista.

2. **WWE Smackdown! vs Raw 2007** — THQ | LUCHA
3. **Dragon Ball Z Shin Budokai 2** — NAMCO BANDAI | LUCHA
4. **Ratchet & Clank El tamaño importa** (N) — SONY | ACCIÓN /PLATAFORMAS
5. **NFS Carbono** — EA GAMES | VELOCIDAD

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Silent Hill Origins** (N) — KONAMI | SURVIVAL HORROR



Ya estamos disfrutando del escalofriante debut de la saga *Silent Hill* en la portátil de Sony. Eso sí, siempre con la luz encendida, por si acaso...

2. **Monster Hunter Freedom 2** — CAPCOM | ROL DE ACCIÓN
3. **WipEout Pulse** (N) — SONY | VELOCIDAD
4. **Final Fantasy Tactics** (N) — SQUARE-ENIX | ROL/ESTRATEGIA
5. **Crazy Taxi La Guerra de los Taxímetros** — SEGA | VELOCIDAD

PS3



CALL OF DUTY 3

» ACTIVISION » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CAST. » +16 AÑOS

Aunque el desarrollo es igual que el de PS2, su potente apartado gráfico te meterá literalmente en las batallas.


NOTA 89

COLIN McRAE DIRT
¡Nuevo!


» CODEMASTERS » 69,95 € » 1-100 JUGADORES » CAST. » +18 AÑOS

Rally del bueno a base de control exigente pero satisfactorio, realista acabado gráfico y muchos modos de juego.

NOTA 90

FIGHT NIGHT ROUND 3

» EA SPORTS » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS. » +16 AÑOS

Boxeo en estado puro que se apoya en un realista sistema de juego y en un impactante apartado gráfico.


NOTA 84

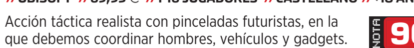
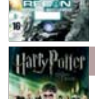
FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

» SONY » 59,95 € » 1-11 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de F1 completo y asequible para todos que gana realismo gráfico y jugable en su salto a PS3.


NOTA 85

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2



» UBISOFT » 69,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Acción táctica realista con pinceladas futuristas, en la que debemos coordinar hombres, vehículos y gadgets.

NOTA 90

HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX
» EA GAMES » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una singular aventura de pausado desarrollo en la que exploramos Hogwarts siguiendo el guión del último film.


NOTA 82

HEAVENLY SWORD
¡Nuevo!



» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Aventura de impecable factura técnica pero repetitiva, corta y con un sistema de combate poco aprovechado.

NOTA 82

LOS 4 FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER

» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción para cuatro jugadores con todo el encanto de los 4F y de su última peli. Es corto, repetitivo y poco vistoso.

NOTA 76

MOTORSTORM


» SONY » 59,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Salvajes carreras en inhóspitos parajes entre vehículos muy distintos (4x4, motos, quads...). Técnicamente es brillante.


NOTA 90

NBA 2K7

» 2K SPORTS » 64,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de basket, muy jugable y completo, aunque técnicamente no aprovecha el potencial de PS3.

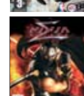

NOTA 85

NBA STREET HOMECOURT

» EA SPORTS BIG » 69,95 € » 1-6 JUGADORES » CAST. » +3 AÑOS

Partidos callejeros "3 contra 3" en los que la única regla es dar espectáculo. No aporta nada con respecto a los de PS2.

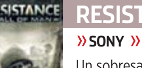

NOTA 84

NINJA GAIDEN SIGMA

» TECMO » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un desafío en forma de beat'em up de vibrante desarrollo y explosiva puesta en escena. Eso sí, es un reto exigente.


NOTA 90

RAINBOW SIX VEGAS


» UBISOFT » 64,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Uno de los mejores shooters de PS3 gracias a su calidad técnica, su multijugador y su mezcla de acción y táctica.

NOTA 90

RESISTANCE: FALL OF MAN

» SONY » 59,95 € » 1-40 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente shoot'em up que por calidad técnica, desarrollo y opciones multijugador, es de lo mejor en PS3.

NOTA 91

RIDGE RACER 7

» SONY » 59,95 € » 1-14 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un notable arcade de velocidad que, sin sorprender, logra entretener a los fans de la velocidad. Y ahora, con tuning.

NOTA 85

SPIDER-MAN 3


» ACTIVISION » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es la mejor aventura de Spidey hasta la fecha. Ningún fan del superhéroe y/o de la acción debería perdérsela.

NOTA 88

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT


» UBISOFT » 69,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El estreno de Sam en PS3 es una sólida aventura de acción que supera en mucho a la versión que vimos en PS2.

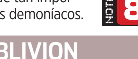
NOTA 85

STRANGLEHOLD
¡Nuevo!


» MIDWAY » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

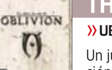
Tiroteos "made in Hong Kong" tan intensos, espectaculares y divertidos que son de lo mejor que tiene PS3 hoy.

NOTA 92

THE DARKNESS

» 2K GAMES » 64,95 € » 1-16 JUGADORES » CAST. » +18 AÑOS

Un shoot'em up basado en el cómic, en el que tan importante es disparar como usar brutales poderes demoníacos.

NOTA 88

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION


» UBISOFT » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

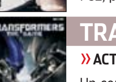
Un juego de rol apabullante en apartado técnico, duración y libertad de acción. Es de lo mejor que hay en PS3.

NOTA 94

TONY HAWK'S PROJECT 8
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CAST. » +16 AÑOS

Skate en estado puro y muy jugable. Muy parecido al de PS2, pero con mejores gráficos y buen uso del Sixaxis.

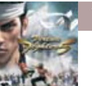
NOTA 83

TRANSFORMERS: THE GAME


» ACTIVISION » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un contundente y sencillo juego de acción que refleja bien el espectáculo de la peli y el poder de los Transformers.

NOTA 87

VIRTUA FIGHTER 5


» SEGA » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Peleas espectaculares y profundas que, a pesar de ser similares a *VF4 Evolution*, encantarán a los fans de la lucha.

NOTA 88

VIRTUA TENNIS 3


» SEGA » 69,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Vibrantes y divertidísimos partidos de tenis con jugadores reales y atractivos modos de juego. Mejor en compañía.

NOTA 86

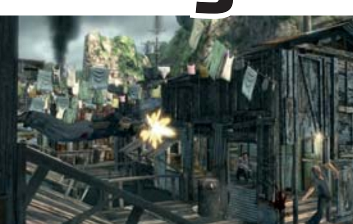
WARHAWK
¡Nuevo!


» SONY » 29,99 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si tienes Internet, 30 euros y quieres probar el potencial Online de PS3, tienes ante ti el mejor candidato posible...

NOTA 89

3 razones para tener... Stranglehold


1. LA ACCIÓN MÁS ESPECTACULAR. Tiroteos espectaculares, explosiones por doquier, duelos, tiempo bala... La magia de la acción oriental en PS3.

2. UN NUEVO NIVEL DE INTERACTIVIDAD. Puedes reventar a balazos buena parte el escenario, lo que ayuda a que el juego sea realmente vistoso.

3. MODO ONLINE PARA 8 JUGADORES. Compite contra amigos utilizando todas las habilidades del modo para un jugador. Realmente divertido...



LO MEJOR DE PS3

LOS MÁS VENDIDOS

1. **Ghost Recon AWF2** (N) — UBISOFT | ACCIÓN TÁCTICA
   Acción táctica de la buena en la que tenemos que coordinar a nuestros hombres para sobrevivir. Con su calidad no nos extraña su puesto en las listas.


2. **The Darkness** (N) — TAKE 2 | SHOOT'EM UP
3. **Ninja Gaiden Sigma** (↓) — TECMO | ACCIÓN
4. **Rainbow Six Vegas** (↓) — UBISOFT | ACCIÓN TÁCTICA
5. **The Elder Scrolls IV: Oblivion** (=) — UBISOFT | ROL



VUESTROS FAVORITOS

1. **MotorStorm** (=) — SONY | VELOCIDAD
   Este espectacular arcade de velocidad sigue siendo vuestro favorito... y lo seguirá siendo durante mucho tiempo gracias a las futuras actualizaciones.


2. **Resistance: Fall of Man** (=) — SONY | SHOOT'EM UP
3. **Ghost Recon AWF2** (N) — UBISOFT | ROL
4. **The Elder Scrolls IV: Oblivion** (↓) — UBISOFT | ROL
5. **Ninja Gaiden Sigma** (N) — TECMO | ACCIÓN

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Stranglehold** (N) — MIDWAY | ACCIÓN
   Como fans de John Woo que somos, no podemos parar de jugar a este espectacular e intenso derroche de acción, a la altura de sus mejores filmes.


2. **Stuntman Ignition** (N) — THQ | VELOCIDAD
3. **The Elder Scrolls IV: Oblivion** (=) — UBISOFT | ROL
4. **Heavenly Sword** (N) — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Ninja Gaiden Sigma** (=) — TECMO | ACCIÓN

PS3



Stranglehold



Colin McRae Dirt

PS2



Stuntman Ignition

PSP



Tales of the World: Radiant Mythology



Crazy Taxi: La guerra de los taxímetros

¡Ahorra 5 euros!

en cada uno de estos juegos

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE PLAYMANÍA

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- POR CORREO: Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME-CentroMAIL. C/ Virgilio 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de octubre de 2007.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza .... Número .... Piso............ Ciudad ....

Provincia .... C. Postal .... Teléfono............ NIF ....

Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA	Código de barras
❍ Stranglehold	69,95 €	64,95 €	
❍ Colin McRae Dirt	69,95 €	64,95 €	
❍ Stuntman Ignition	44,95 €	39,95 €	
❍ Tales of the World Radiant Mythology	39,95 €	34,95 €	
❍ Crazy Taxi La guerra de los taxímetros	49,95 €	44,95 €	







Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente (España peninsular 4,90 €, Baleares 5,90 €)

UNA AYUDITA PARA **TRIUNFAR** SOBRE LA OSCURIDAD

Obscure II

Género: **AVENTURA**
Editor: **VIRGIN PLAY**
Precio: **39,95 €**
Idioma: **CASTELLANO**
Jugadores: **1 -2**

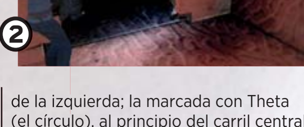
Dos años después de que la mortifilia sembrase de monstruosas mutaciones el Instituto Leafmore, el devastador virus vuelve a expandirse nuevamente. Al igual que entonces, un intrépido grupo de jóvenes buscará el origen del mal al tiempo que trata de sobrevivir. Si no quieres quedarte atascado en ningún puzzle o jefe final, sigue leyendo...

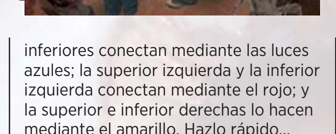
CONTROLES BÁSICOS

Stick izquierdo: Correr.
Stick izquierdo +■: Caminar.
Stick derecho: Mover la cámara.
Cruz direccional: Selección rápida de arma.
L1: Apuntar.
L1 + R1: Disparar/Golpear.
L2: Selección rápida de objeto.
R2: Cambiar miembro del equipo.
●: Usar habilidad del personaje.
✖: Validar/Usar un objeto.
▲: Cancelar.
Select: Inventario.
Start: Menú.

» CLAVES CONTRA **ENEMIGOS** Y PUZZLES







CAPÍTULO 2. PÁNICO EN LA HERMANDAD

Enemigo: Mutante Amorfo
Un monstruoso humanoide, enorme pero lento. **Dispárale cuatro o cinco tiros desde una distancia prudencial** (1) y acabarás con él sin excesivos problemas. Si careces de armas de fuego, necesitarás una larga serie de golpes.

Enemigo: Asesino
Criatura mutante de gran velocidad y muy agresiva. **Muévete para evitar sus ataques y apunta con precisión** para eliminarle con disparos (2) o porrazos.

Enemigo: Araña Mutante
Veloces criaturas que **puedes eliminar a golpes** sin gastar munición, aunque tendrás que actuar con rapidez (3).

Puzzle: Estanterías Móviles
En la parte superior de las tres estanterías puedes ver un símbolo. Estos símbolos también aparecen en el **documento que has reconstruido** antes, así que coloca las estanterías igual que en el dibujo. La que tiene la letra Delta (triangular), sitúala al final del carril de la izquierda; la marcada con Theta (el círculo), al principio del carril central (4); y la de Gamma (la L invertida), también al comienzo del carril derecho.

CAPÍTULO 5. EL COCHE DE COREY

Enemigo: Arpía chillona
Muy rápida y molesta. Apunta bien para eliminarla o golpéala cuando esté lo bastante cerca (5), eso sí, **procura esquivar sus embestidas** y cuida de que no te atrape con su cuerpo lleno

CAPÍTULO 7. VELANDO EN EL HOSPITAL

Enemigo: Boca Grande
Un difícil enemigo, ya que aunque es lento también es muy resistente. **La escopeta es un buen arma** contra él (6), aunque aún **mejores son las bengalas**.

Puzzle: Reparación del ascensor
Hay **cuatro ruedecillas** con puntos coloreados que debes girar hasta que los colores de los extremos coincidan. **Las posiciones iniciales de los colores son aleatorias** en cada partida, por lo que sólo podemos **ayudarte con la imagen de la posición final** de las ruedas (7). Como ves, las dos ruedas superiores e inferiores conectan mediante las luces azules; la superior izquierda y la inferior izquierda conectan mediante el rojo; y la superior e inferior derechas lo hacen mediante el amarillo. Hazlo rápido...

CAPÍTULO 8. HUIDA DEL HOSPITAL

Jefe: Kenny Mutado 1
Transformado en una bestia, Kenny atacará a Corey y Mei. **Dispárale hasta que salte un vídeo**, tras el que dirigirás a Shannon y Stan.
Selecciona tus mejores armas de fuego y dispara sin descanso (8) mientras **esquivas lateralmente sus ráfagas tóxicas**. Si tienes problemas de salud, **usa los botiquines**. Es un combate breve que no te planteará muchas dificultades, ya que Kenny huirá pronto.

CAPÍTULO 9. EN LA CIÉNAGA

Puzzle: conductos de vapor
Tienes que ir abriendo y cerrando los conductos de vapor mientras haces avanzar a tu otro personaje. **Comienza cerrando las tuberías D y C** (9). Después, **los tramos derechos de B y A**. Con tu segundo personaje en el otro lado, **gira la rueda de la izquierda** para cerrar todos los conductos.

CAPÍTULO 10. AMY NECESITA AYUDA

Enemigo: Mutante cadavérico
Parecido a un muerto viviente, **no presentan demasiadas complicaciones**. Caen con unos cuantos golpes o tiros.

Jefe: Kenny Mutado 2
Manejarás a Corey y Shannon. **Dispara al monstruo con tus mejores armas** (10) hasta que quede **inconsciente** en una de las plataformas circulares. **Corre hacia la ruedecilla más cercana** a su posición y gírala hasta que una enorme hélice se desplomen sobre él. Repite el procedimiento un par de veces más.

CAPÍTULO 12. EL MAUSOLEO

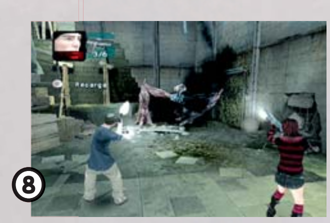
Puzzle: juego de lápidas
Si pulsas ✖ sobre cualquiera de las losas, la lápida desaparece. Tienes que **bajar todas las lápidas cuyos dibujos no coincidan con los de la estela** reconstruida por Amy (11). Las lápidas restantes, observadas desde la derecha del cementerio, reproducen el dibujo de la estela.

Enemigo: Hombre Árbol
Sus **mandíbulas** pueden herirte mortalmente. Además, puede zarandearte con sus largos brazos y **es muy resistente**.



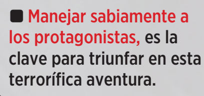











■ Manejar sabiamente a los protagonistas, es la clave para triunfar en esta terrorífica aventura.





11



12

13

Mantente lo más lejos posible y dispara sin parar (12).

CAPÍTULO 13. AL RESCATE DE SVEN

Puzzle: estatuas ensangrentadas

Coloca las dos cruces en las manos ensangrentadas de los pedestales (13) y **examina la foto del niño** para ver la posición de las estatuas en el suelo. Moviendo el gancho superior desde el mecanismo de la pared, coloca las estatuas como en la foto: **mueve una cuadrícula hacia la izquierda el pedestal más cercano a ti y otra en diagonal hacia la izquierda las otras estatuas** (14).

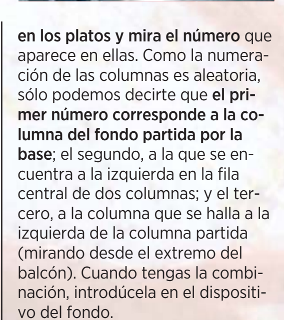
CAP 15. PROFUNDIZANDO EN LEAFMORE

Jefe: Jedidiah & Friedman

Acribilla a Jedidiah hasta **obligarle a refugiarse en el Friedman**. Después, dispara sin descanso **contra el corazón del enorme árbol** hasta que caiga una de las ramas. Corre hacia ella con Stan y **corta con la motosierra en la parte sangrante** hasta amputarla (15). Repite el proceso con las otras dos ramas y acabarás con Friedman. Para eliminar a Jedidiah, pulsa rápida y repetidamente ✖ en la pugna con las motosierras (16).

CAPÍTULO 16. REGRESO A LA HERMANDAD

Puzzle: la puerta de los medallones



Para acertar con la combinación de los medallones de la derecha, **mueve el medallón externo hasta que veas alineados los símbolos Delta, Theta, Gamma** leyendo desde el pequeño triángulo exterior. Luego **gira el medallón interno hasta colocar el triángulo hacia arriba**, con las otras dos líneas formando un rectángulo con las del medallón exterior. En cuanto al de la izquierda, gira el medallón externo hasta que puedas leer Gamma, Theta, Delta de izquierda a derecha, y mueve el medallón interior hasta colocar el triángulo hacia arriba con una leve inclinación hacia la izquierda y con las otras líneas formando un ángulo recto con las del medallón externo (17).

Puzzle: la sala ceremonial

Coloca los dos platos para formar junto al restante el símbolo "Delta, Theta, Gamma" (18). En cada plato verás **ocho puntos grabados**, que corresponden a las columnas de la sala. Si giras los platos, verás un **punto rojo** en la parte trasera que coincide con uno de los de la parte delantera, o lo que es lo mismo, con una de las columnas de abajo. **Acércate a las columnas señaladas en los platos y mira el número** que aparece en ellas. Como la numeración de las columnas es aleatoria, sólo podemos decirte que **el primer número corresponde a la columna del fondo partida por la base**; el segundo, a la que se encuentra a la izquierda en la fila central de dos columnas; y el tercero, a la columna que se halla a la izquierda de la columna partida (mirando desde el extremo del balcón). Cuando tengas la combinación, introdúcela en el dispositivo del fondo.

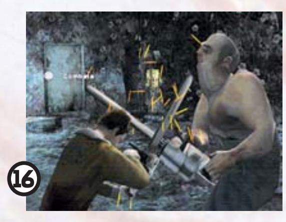
Jefe: Kenny Mutado 3

Dispara a Kenny con tus mejores armas **hasta quede inconsciente** unos segundos. Aprovecha para **bajar el primer par de palancas** que se encuentran a su lado (2). Cuando Kenny se desplace a la esquina más cercana, **corre de un lado a otro** para evitar sus ráfagas de sustancia tóxica (3). Cuando regrese al piso, **acribíllale hasta que vuelva a quedar tocado** y baja el nuevo par de palancas que han quedado a la vista. Para acceder a los otros dos pares de palancas, debes **usar el aura negra de Shannon** (19) y la **apertura de candados de Stan**, siempre aguardando a que el monstruo pierda el sentido. Cuando hayas bajado todas las palancas, las lámparas del estadio caerán sobre Kenny, aplastándole.



14

15



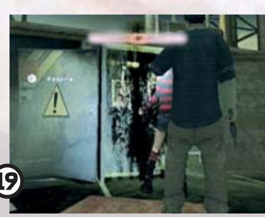
16



17



18



19

CONSEJOS DE SUPERVIVENCIA



1



2

3

4

APROVECHA LAS VIRTUDES DE TUS PERSONAJES

Cada uno de los personajes del juego, a excepción de Jun y el Profesor James, poseen unas cualidades específicas que debes aprovechar para avanzar en la aventura.

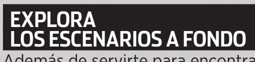
- **Kenny y Sven** están dotados de una gran fuerza que les permite arrastrar objetos pesados (1).
- **Corey** es capaz de realizar elásticas acrobacias y saltos.
- **Mei** sabe piratear sistemas de seguridad.
- **Amy** puede descifrar códigos ocultos en documentos.
- **Stan** es un "manitas" a la hora de forzar cerraduras.
- **Shannon** puede desbloquear puertas y accesos contaminados por la sustancia tóxica (2).

Fíjate bien en tu entorno para saber cuándo has de explotar estas capacidades

ALMACENA Y ECONOMIZA EL ARMAMENTO

Las Llaves pequeñas, que puedes encontrarlas en armarios, lugares recónditos y en lo alto de algunas estanterías, **te resultarán fundamentales para abrir las cajas metálicas** de armamento (3). Examina a fondo cada escenario para conseguir todas las que puedas.

También te recomendamos que **utilices armas de fuego solamente contra los enemigos más peligrosos**. Las arpías, arañas y mutantes cadavéricos puedes derrotarlos con las armas blancas. **Usa de la pistola paralizadora**, ya que te permitirá aturdir a tu enemigo para que tu otro personaje le ataque con mayor facilidad (4).



EXPLORA LOS ESCENARIOS A FONDO

Además de servirte para encontrar las diversas Llaves pequeñas, si rastreas en profundidad tu entorno también **hallarás diferentes ítems de salud y municiones**. Rompe las cajas de madera y destroza las máquinas de refrescos (5) para obtener, ocasionalmente, algún que otro regalo sorpresa.

RELLENA LAS JERINGUILLAS DE SUERO

En el tramo final del juego, el Profesor James suministrará a tus personajes unas jeringuillas especiales que te permitirán **extraer un líquido viscoso de los corazones** de tus víctimas y fabricar con él un **suero curativo** (6). El correcto uso de este medicamento extra te salvará el pellejo en más de una ocasión.

HAZ QUE TUS PERSONAJES COOPEREN

La colaboración entre los miembros de las parejas es de vital importancia para avanzar. Salvo cuando no te quede más remedio, **no dejes nunca atrás a tu compañero** y cúrale cuando lo necesite (7). También deberás **impulsarle para alcanzar zonas altas** de difícil acceso, levantarle para acceder a estancias elevadas (8), suministrarle armamento cuando te lo requiera y protegerle con tus armas cuando se encuentre mal de salud.



5



6



7



8



Género: **SHOOT 'EM UP**
Editor: **2KGAMES**
Precio: **64,95 €**
Idioma: **CASTELLANO**
Jugadores: **1**

CLAVES PARA DESATAR EL **TERROR** QUE NACE DE LA OSCURIDAD

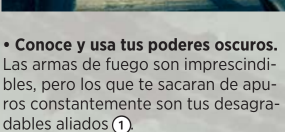
The Darkness

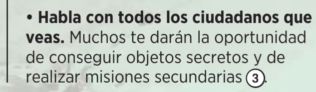
¿Te da miedo la oscuridad? Pues ya puedes ir superándolo, porque en este juego esconde multitud de secretos, misiones secundarias y mucho, mucho terror. ¿Todavía no te atreves? Tranquilo, que nosotros estaremos contigo y llevaremos una linterna... por si acaso.

CONTROLES BÁSICOS

Stick izquierdo: Úsalo para moverte por los escenarios.
Stick derecho: Te servirá para mirar a tu alrededor.
L3: Agacharte.
R3: Zoom para apuntar mejor.
L1: Invoca a tus Poderes Oscuros y a los Oscuros cerca de un portal.
L2: Dispara el arma de la mano izquierda.
R1: Ataque oscuro seleccionado.
R2: Dispara el arma de la mano derecha.
Cruceta izquierda y derecha: Cambias de armas de fuego-
Cruceta arriba y abajo: Cambias el poder oscuro seleccionado.
✖: Recoger objetos, invocación de Oscuro (junto con L1 estando cerca de un portal).
■: Invocación de Oscuro (junto con L1 estando cerca de un portal).
▲: Saltar, invocación de Oscuro (junto con L1 estando cerca de un portal).
●: Recargar armas, invocación de Oscuro (junto con L1 estando cerca de un portal).
Select: Acceso al inventario del personaje.

» CONSEJOS PARA VALIENTES


• **Conoce y usa tus poderes oscuros.** Las armas de fuego son imprescindibles, pero los que te sacaran de apuros constantemente son tus desagradables aliados ①.

• **La luz es tu peor enemigo,** así que no dudes en disparar a todas las luces que veas antes de entrar en una posible zona de batalla. Necesitarás de esa penumbra para que tus oscuros te sean útiles.

• **No desesperes si pareces atascado en un punto.** Prueba a invocar a diferentes oscuros, pues en muchas ocasiones serán ellos los que te abran nuevos caminos ②.

• **Devora siempre los corazones de tus enemigos.** Cuanto antes consigas subir el nivel de tus poderes, más fácil resultará todo.

• **Habla con todos los ciudadanos que veas.** Muchos te darán la oportunidad de conseguir objetos secretos y de realizar misiones secundarias ③.

• **El disparo a la cabeza sigue siendo tan útil** como en cualquier otro shoot'em up. Practícalo siempre que puedas.

• **Invoca a los Oscuros** siempre que veas algún portal (tiene que ser en una zona sin luz). Te facilitarán bastante las cosas ④.

» EXTRAS Y COLECCIONABLES






DESAFÍOS

Consulta la lista de desafíos para obtener una descripción de que es lo que debes conseguir durante el modo historia o multijugador para superarlos. **Suelen ser cosas tan simples como recoger un número determinado de ítems o acabar con algunos enemigos usando un poder en especial.** No son especialmente difíciles de conseguir, pero son bastantes ①.

MISIONES SECUNDARIAS

En casi todos los capítulos **encontrarás personajes que te pedirán que hagas cosas por ellos.** La recompensa suele ser algún objeto ②.

OBJETOS Y CARTAS

Repartidos por todos los niveles y en sitios bastante ocultos. **Te permitirán desbloquear más extras usando los teléfonos y buzones** que encontrarás en tu recorrido ③.

TRAJES PARA LOS OSCUROS

Hay 7 trajes en total para vestir a tus amiguitos oscuros, algunos muy divertidos. La localización de 4 de ellos está detallada en algunas de las "misiones secundarias", y aquí te indicamos dónde están los otros tres ④:

• **Saco de patatas:** nada más salir de la estación de Canal a Chinatown, camina de frente por la calle hasta verlo apoyado en al pared de la izquierda.
• **Golf:** marca en cualquier teléfono el número 5664.
• **2K:** marca el teléfono 426 3.

NÚMEROS DE TELÉFONO

Existen números que no se obtienen a través de los objetos coleccionables. **Los verás anotados en paredes y pizarras por toda la ciudad.** Aquí tienes la relación completa. Márcalos en un teléfono para desbloquear uno de los desafíos más difíciles ("Al borde de la muerte"):
3243 / 4565 / 3840 / 5723 / 1233 / 6322 / 6893 / 2402 / 1037 / 6325 / 9132 / 7934 / 6118 / 1847 / 4569 / 3285 / 6969 ⑤



PODERES OCULTOS

Las distintas invocaciones y habilidades las conseguirás comiéndote los corazones de los cadáveres que echan un extraño humo negro ⑥. Pero también **a base de devorar los corazones del resto de tus víctimas, conseguirás que tu nivel de poder vaya creciendo.** Aquí tienes las distintas etapas:
• **Nivel 2:** 15 corazones
• **Nivel 3:** 55 corazones
• **Nivel 4:** 110 corazones
- **Nivel 5:** 180 corazones



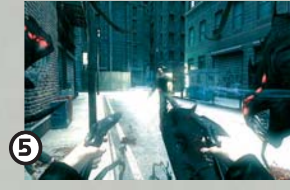
» TODAS LAS MISIONES **SECUNDARIAS**











CAPÍTULO 1

PETE CHEN

Dónde: Justo al salir del apartamento de Jenny.
Recompensa: Objeto nº 44

Cómo conseguirlo: Nada más salir del apartamento de Jenny a la calle Orchid, verás cómo unos matones persiguen a este tipo. Acaba con ellos y luego habla con Pete (guarda las armas para no asustarle).

GEORGE HANDEL

Dónde: En una de las escaleras de salida de Calle Canal (1).
Recompensa: Objeto nº 39.

Cómo conseguirlo: Busca a este músico y te comentará que un tal Scarr le incordia sin parar. Encontrarás a este tipo bajando las escaleras hacia el andén. Convéncele de que le deje en paz.

INGRID PULANSKI

Dónde: En el andén de la estación de Fulton.
Recompensa: Objeto nº 41.

Cómo conseguirlo: Te pedirá que encuentres su brazalete, el cual ha perdido en la zona. Está en la vía, a su izquierda, cerca de uno de los postes. Verás algo pequeño y brillante (si no lo ves a primera vista, agáchate en las vías junto al andén y lo verás). Y cuidado con el tren... si le oyes venir vuelve a subir al andén y repite cuando haya pasado.

CHARLENE WARBURTON

Dónde: En el andén de la estación de Fulton (2).
Recompensa: objeto nº 42.

Cómo conseguirlo: Esta señora y te retará a coger 5 monedas de las vías del tren. Acepta el desafío.
Dónde: En el andén de la estación de Canal.

CAPÍTULO 3

DANA CUTRONE

Dónde: En el andén de la estación de Canal (3).
Recompensa: objeto nº 40, traje de Leñador (dentro del apartamento de Dana).

Cómo conseguirlo: Te pedirá que recuperes las llaves de su apartamento en Chinatown. Al salir del metro ve a la calle de enfrente. Entra por la primera puerta de la pared derecha y encontrarás el apartamento en el primer pasillo izquierdo. "Dialoga" con su novio y obtendrás las llaves.

JIMMY EL UVA

Dónde: En el andén de la estación de Canal (4).
Recompensa: traje de bombero (en el apartamento).

Cómo conseguirlo: Habla con él y te dirá que hay que silenciar a un soplón apodado "el Pijama". Coge después el metro que lleva a la calle Fulton y sal a Grinder´s Lane. Una vez allí, sigue de frente hasta llegar a la altura de un taxi aparcado a la izquierda del edificio. Entra por la puerta a su derecha y busca el apartamento 261. Elimina a todos los que veas

GEORGE HADEL

Dónde: En una de las escaleras de salida de Calle Canal.
Recompensa: objeto nº 39.

Cómo conseguirlo: Busca a Scarr en los alrededores del Muelle 19 (Lower East Side). Acaba con él y con sus compinches, coge la armónica y dásela a George.

TERENCE WILLIS

Dónde: En uno de los andenes de la estación de Canal (5).
Recompensa: objeto nº 47.

Cómo conseguirlo: Habla con él para que te encargue eliminar a una panda de indeseables que rondan la zona de Hunters Point, en Lower East Side.

LUCAS HELLINGE

Dónde: En uno de los extremos del andén de la estación de canal (6).
Recompensa: objeto nº 46.

Cómo conseguirlo: Para ganarle en su propio juego, antes tendrás que haber cumplido la misión de Terence Willis, tras lo cual te indicará como agradecimiento un "truquito" para ganar al trilero, ya que de otra forma no podrás conseguirlo. Vuelve entonces a jugar de nuevo con el trilero, elige esta vez la opción "distraerle" y Jackie marcará uno de los vasos. Después, cuando haya movido los vasos, selecciona el vaso marcado y ganarás un nuevo objeto.

MITCH DEVAL

Dónde: En un extremo del andén de la estación de Fulton (7).
Recompensa: objeto nº 48.

Cómo conseguirlo: Habla con este tipo de cuello alto y te pedirá que encuentres a su hermano en City Hall. Darás con él obligatoriamente en el transcurso del capítulo 3. Cuando lo hagas, vuelve a hablar con el.

VINNY MORTARELLO

Dónde: En la estación de Fulton.
Recompensa: objeto nº 43 y traje de constructor (en el apartamento de la quinta víctima).

Cómo conseguirlo:
Vinny te encargara que elimines a 5 tipos en particular por toda la ciudad. Aquí tienes su localización. Vuelve a hablar con Vinny cada vez que realices un encargo.

- **En la puerta del apartamento** de la tía Sarah, en la zona del Lower East Side. Va vestido de naranja por completo. Elimínalo tanto a él como a los tipos que aparecerán.
- **Un grupo de policías** en Grinder´s Lane, en el exterior. Usa tus dotes para acabar con ellos con facilidad.
- **Un grupo de tipos** cerca del apartamento de la tía Sarah. No tendrás opción a equivocarte, porque se les ve de lejos.
- **Un tipo vestido con chándal** en Chinatown. Rastrea la zona que hay entre las calles Orchid y Plum y darás con él fácilmente.
- **Dirígete por último a Gun Hill** y, justo antes de entrar en los apartamentos de Shrote, descubrirás si miras a tu derecha y en lo alto una ventana por donde te puedes colar utilizando la Oscuridad Reptante. Acaba con el tipo que hay en su interior viendo la televisión y habrás completado la misión.

CAPÍTULO 4

CHARLIE HAZELGROVE

Dónde: De camino a las trincheras aliadas (8).
Recompensa: objeto nº 49.

Cómo conseguirlo: Habla con el soldado antes de encontrarte con Anthony Estacado y te dará un mensaje y un medallón para su esposa. Cuando regreses de nuevo a tu realidad en el mundo presente (en el capítulo 5), busca a la Sra. Hazelgrove en el andén de la estación de Fulton. Habla con ella y dale el medallón para recibir a cambio tu recompensa.

CAPÍTULO 5

ENZO ESCARDITA

Dónde: En la estación de Canal (9).
Recompensa: Carta nº 51.

Cómo conseguirlo: Te pedirá que le des el cambiazo a un secuaz de Paulie, en la estación de Fulton. Ve allí y lo verás cerca del puesto de información. Cambia su maletín por el tuyo y regresa con Enzo.

PETEY TERRONE

Dónde: Estación de la calle Canal (10).
Recompensa: Carta nº 50.

Cómo conseguirlo: Te pedirá que le entregues un mensaje a un tal Mickey que hay en la estación de Fulton. Allí localizarás a este tipo gracias al sombrero rojo que lleva puesto.

ALFRED BLACKMORE

Dónde: Cerca de la salida a Chinatown, en la estación de Canal (11).
Recompensa: Carta nº 52.

Cómo conseguirlo: Te explicará que Dana no paga su alquiler desde hace meses. Ya conoces la localización del apartamento así que ve allí y convéncela de que te devuelva las llaves. Dáselas a Alfred de vuelta a la estación.

FRANK ROTTENBERG

Dónde: En la entrada al cementerio de la Trinidad (12).
Recompensa: desbloqueo de un nuevo desafío.

Cómo conseguirlo: El vagabundo del capítulo 1 se ha dejado la insulina dentro de su "hogar" en los servicios del cementerio. Desde la puerta, usa la Oscuridad Reptante para llegar hasta la medicina y devolvérsela.

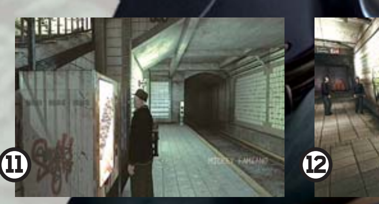














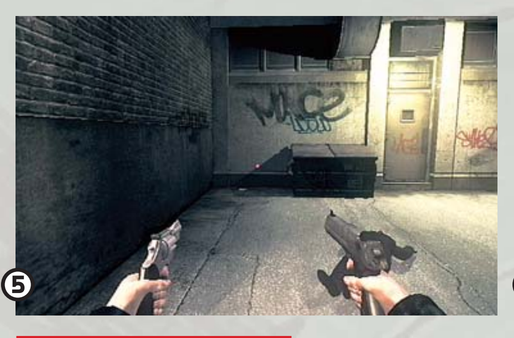
DÓNDE LOCALIZAR LOS **OBJETOS OCULTOS**


1


2




4


5


6


7

CAPÍTULO 1

• **Objeto nº 1:** nada más cruzar la primera puerta, lo encontrarás en un rincón de esa zona (1).

• **Objeto nº 89:** desde el segundo elevador de la obra, salta al piso intermedio del que pasa de largo y busca al final de la pasarela (2).

• **Objeto nº 29:** antes de salir a uno de los patios en obras del edificio del principio, pasarás por delante de una sala con la señal de "alto voltaje". Rompe la rejilla de la parte inferior de la puerta y usa la Oscuridad Reptante (3).

• **Objeto nº 2:** al salir del cementerio, verás a la izquierda un garaje con la puerta medio abierta. Usa la Oscuridad Reptante para entrar en ese lugar y hacerte con el objeto (4).

• **Objeto nº 34:** en la estación Canal, busca detrás del teléfono público que hay junto a la salida.

• **Objeto nº 19:** en la estación de metro de la calle Canal, busca detrás del puerto de información que hay cerca de la salida.

• **Objeto nº 88:** en las vías del tren de la estación de metro de la calle Canal. En el andén por el que no pasa ningún convoy.

• **Objeto nº 3:** en un extremo del andén de la estación de metro de la calle Canal.

• **Objeto nº 5:** en la calle Harcourt (Chinatown), junto a un contenedor (5).

• **Objeto nº 91:** a los pies del quiosco de la calle Lester (Chinatown) (6).

• **Objeto nº 90:** entra por la puerta que hay en el lado izquierdo de la calle Lester, en Chinatown, y sal de frente por la siguiente. Busca en el callejón de tu izquierda (7).

• **Objeto nº 53:** lo encontrarás en el barrio de China Town, en la calle George, en la acera de la derecha, junto a una puerta.

• **Objeto nº 6:** dentro de la sala frigorífica del restaurante Olive Grove, de Chinatown.

• **Objeto nº 54:** encima de los contenedores verdes, a la izquierda de la entrada a Hunter´s Point, el billar de la calle Whitefish, en Chinatown.

• **Objeto nº 7:** en el interior de la cabina de teléfonos de la calle X, en Chinatown.

• **Objeto nº 56:** en el extremo derecho de la calle de Raspberry, en Chinatown.

• **Objeto nº 55:** en el callejón nada más salir del restaurante para escapar del helicóptero, hay a la derecha, junto a un contenedor, un conducto de ventilación. Utiliza la Oscuridad Reptante para entrar (8).

• **Objeto nº 35:** encima de los contenedores verdes, a la entrada del Whitefish Pool, en Chinatown.

• **Objeto nº 8:** en el callejón al que da la salida trasera del Whitefish Pool. Búscalo en el suelo.

• **Objeto nº 9:** se encuentra debajo de la mesa junto a Roach, en la guarida de Harry "horno holandés" (9).

• **Objeto nº 97:** nada más salir del Whitefish Pool, en el callejón, verás en la pared de la izquierda una puerta con un conducto de ventilación justo encima. Usa Oscuridad Reptante para abrir desde dentro la puerta y llegar al objeto y al Traje de la Selva (10).

• **Objeto nº 57:** en la cocina del edificio al que entras nada más abandonar la guarida de Harry, "horno holandés".

• **Objeto nº 58:** nada más salir de esa habitación, busca en el pasillo de las escaleras, a la derecha, tras unas tablas (11).

• **Objeto nº 59:** nada más morir Harry, mira a la izquierda de las vías del tren.

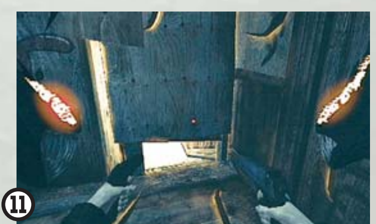
• **Objeto nº 10:** en las vías del andén por el que no pasan trenes en la estación de metro de la calle Fulton.

• **Objeto nº 95:** en los servicios de hombres de la estación de metro de la calle Fulton (12).


8


9

10


11









• **Objeto nº 60:** nada más salir del metro a Grinder´s Lane, mira a la izquierda y arriba. Hay tres ventanas. Dispara a la de la derecha y cuélate por ella usando Oscuridad Reptante.

• **Objeto nº 62:** en el patio de las instalaciones de despiece de Grinder´s Lane, sobre unas cajas en la zona central (13).

• **Objeto nº 36:** en la zona de oficinas de las instalaciones de despiece, hay una sala con un conducto en una de las esquinas. Utiliza la Oscuridad Reptante para llegar al objeto.

• **Objeto nº 11:** en la oficina que tiene una pizarra grande y blanca de las instalaciones de despiece de Grinder´s Lane (14).

• **Objeto nº 12:** en la entrada del Orfanato, a la izquierda verás una rampa de cemento. Mira debajo de ella.

• **Objeto nº 98:** nada más entrar en el Orfanato, verás unas escaleras sobre ti. Utiliza la Oscuridad Reptante para llegar hasta la puerta que hay en lo alto y hacerte con este objeto.

• **Objeto nº 100:** cuando entres en el orfanato, ve por la izquierda hasta un aula. Busca en el suelo (15).

• **Objeto nº 99:** en el tercer piso del Orfanato encontrarás una habitación totalmente derruida. Ve saltando por las tablas hasta llegar al otro extremo, donde te espera el objeto.

• **Objeto nº 61:** en Grinder´s Lane, debajo de uno de los contenedores de basura que se encuentran en el exterior. Usa el Brazo del Demonio.

CAPÍTULO 2

• **Carta nº 14:** a la altura de los binoculares, manda un Reptante en la dirección contraria para que alcance la zona en ruinas que hay a tu espalda. Está en una esquina.

• **Carta nº 13:** nada más salir de las trincheras, camina de frente hasta un acantilado con un búnker tras él. Mira al suelo y verás una trampilla de madera. Rómpela a balazos y cuélate en el agujero (16).

• **Carta nº 63:** a los pies de la figura de la Peste. Acércate a ella con el poder Oscuro activado.

• **Carta nº 38:** nada más salir del búnker, justo antes de encontrar a los Aliados, gira a la izquierda y rodea el edificio. Verás la carta en la pared, suspendida sobre el abismo. Usa Oscuridad Reptante para llegar.

• **Carta nº 15:** en las alcantarillas, junto al soldado que está tocando la armónica, no tiene pérdida.

• **Carta nº 66:** al salir de las alcantarilla y llegar a la aldea, gira a la izquierda y darás con una caseta de madera. Busca allí.

• **Carta nº 16:** en la aldea, a la derecha del puente, hay una casa en ruinas. En su interior está la carta.

• **Carta nº 65:** desde el inicio del puente, tírate al río y ve hacia su extremo izquierdo. Encontrarás un pasillo que lleva a la carta.

• **Carta nº 87:** al entrar en los túneles que llevan a las colinas, verás la carta a tu izquierda, sobre una plataforma. Utiliza la Oscuridad Reptante.

• **Carta nº 79:** en el descampado que lleva al Crucificado, busca a su izquierda una casa en ruinas y con chimenea e inspecciona el lugar (17).

• **Carta nº 80:** unos metros antes de llegar al Crucificado, en las trincheras que hay delante de un pequeño búnker.

• **Carta nº 28:** nada más entrar en las alcantarillas, la verás justo a tu izquierda, no puedes perderla.

• **Carta nº 67:** nada más cruzar la escotilla bloqueada por el agua en la zona de las alcantarillas, elige el camino de la izquierda. Está en el suelo.

• **Carta nº 17:** tras activar las dos válvulas de las alcantarillas, sube por las escaleras de la estancia grande y busca debajo de la esquina derecha, usando la Oscuridad Reptante para llegar a una pequeña zona oculta.

• **Carta nº 18:** en la primera sala del búnker, frente a la puerta de salida.

• **Carta nº 27:** a la derecha de la gigantesca puerta detrás del cañón, en el búnker (18).

• **Carta nº 68:** ya dentro del cañón, búscala justo debajo de la pasarela de metal, a la altura de los mandos.

• **Carta nº 26:** a la derecha de la base del cañón, justo antes de bajar por la escotilla a la sala de control.

CAPÍTULO 3

• **Objeto nº 20:** en una habitación de la casa de tía Sarah.

• **Objeto nº 69:** al entrar en Gun Hill, busca un techo donde brilla el objeto. Utiliza la Oscuridad Reptante (19).

• **Objeto nº 21:** en el apartamento de Eddie Shrote, mira en las estanterías del salón (20).

• **Objeto nº 71:** al bajar las escaleras desde el apartamento de Shrote, busca tras un aparato de ventilación.

• **Objeto nº 70:** nada más saltar del tejado para escapar del helicóptero, usa Oscuridad Reptante para subir al tejado y buscar al fondo a la derecha.

• **Objeto nº 96:** al cruzar la puerta hacia City hall desde la estación de la calle Fulton y poner un pie sobre las vías, retrocede por el margen izquierdo. Está en un rincón muy oscuro.

• **Objeto nº 22:** al entrar en City Hall, verás un vagón de metro abandonado. Está dentro (y el traje de obrero).

• **Objeto nº 72:** nada más entrar en las alcantarillas de City Hall, búscala en un rincón.

• **Objeto nº 81:** a la izquierda del tipo que lanza granadas en las alcantarillas de City Hall.

• **Objeto nº 73:** nada más conseguir el Agujero Negro, tendrás que saltar el hueco de una valla. Si miras encima de uno de los focos que iluminan el pasillo de abajo, lo verás.

• **Objeto nº 74:** justo antes de romper una pared tapiada, búscalo en la habitación contigua de la izquierda.

• **Objeto nº 75:** sobre unos andamios en la sala circular de dos pisos que está plagada de polis, antes de llegar hasta el maletín. Utiliza la Oscuridad Reptante para cogerlo.

• **Objeto nº 25:** dos salas antes de dar con el maletín que buscas, toma el camino de la derecha para llegar a unas duchas. Busca en el suelo.

• **Objeto nº 82:** antes de entrar en la estancia donde está el maletín, busca en el pasillo a la derecha, al fondo.

• **Objeto nº 24:** en la sala del maletín hay una verja con una luz detrás. Usa Oscuridad Reptante para meterte por ella y lo verás al fondo.

• **Objeto nº 23:** en el pasillo que lleva a la sala de la emboscada verás unos baños. Entra en el de señoras. Está en uno de los retretes.

• **Objeto nº 30:** en la enorme estancia en la que te hacen la emboscada numerosos mafiosos (ya con el maletín en tu poder), busca encima de los andamios del fondo para cogerlo (acaba primero con todos y usa luego la Oscuridad Reptante).

CAPÍTULO 4

• **Carta nº 76:** debajo de la máquina de guerra, al empezar. Busca al bajar las escaleras.

• **Carta nº 78:** al abandonar la máquina de guerra y bajar por las escaleras en dirección al búnker, usa Oscuridad Reptante en la tubería de la derecha de la puerta de entrada.

• **Carta nº 64:** en la alcantarilla por la que llegas de nuevo hasta la aldea, la verás enseguida.

• **Carta nº 83:** cuando acabes con la criatura del castillo, cruza la puerta de la izquierda para encontrarla.

• **Carta nº 31:** en un extremo de la pasarela donde está la palanca que accionas en la enorme estancia del obús. La encontrarás fácilmente.

• **Carta nº 77:** en el lado izquierdo del inicio de la pasarela que usas para llegar hasta el castillo, después de disparar el cañón (21).

• **Carta nº 32:** en la misma pasarela de la carta anterior, pero al final y a tu derecha.

• **Carta nº 33:** al entrar en el castillo, al fondo a la izquierda, sobre un montón de tierra.

• **Carta nº 84:** en la sala donde espera la Oscuridad, tras una reja en una esquina.

CAPÍTULO 5

• **Objeto nº 92:** al llegar al Muelle 19, busca un callejón a tu derecha, en una esquina. Está al fondo (22).

• **Objeto nº 94:** al subir al barco, dirígete al extremo izquierdo de la cubierta. Mira debajo de las escaleras.

• **Objeto nº 86:** en el sótano del barco, sobre un contenedor almacenado. Usa la Oscuridad Reptante.

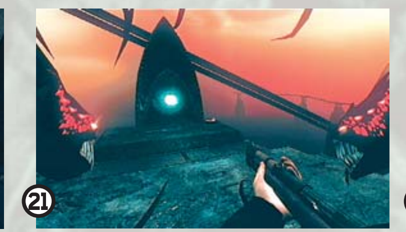
















18

Género: **ACCIÓN**
Editor: **SONY**
Precio: **59,95 €**
Idioma: **CASTELLANO**
Jugadores: **1**

CONSEJOS Y ESTRATEGIAS PARA **PROTEGER** LA ESPADA CELESTIAL

Heavenly Sword

El destino de Nariko está escrito: como portadora de la espada celestial, debe defender a su clan e impedir que el malvado rey Bohan y su numeroso ejército pongan sus manos sobre el arma que custodia. Menos mal que estamos aquí para ayudarla con nuestros consejos y estrategias...

CONTROLES BÁSICOS

Stick izquierdo: mover a Nariko
Stick derecho: rodar por el suelo, esquivar
■: Golpe 1 (presionado, "contacto" para manejar proyectiles)
▲: Golpe 2
●: Superataques
✖: acción
L1: presionado, cambia a posición a larga distancia
L2: desplazar cámara a la izquierda
R1: presionado, cambia a posición de fuerza
R2: desplazar cámara a la derecha
Movimiento sixaxis: controlar movimiento proyectiles.

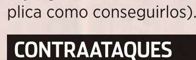
» COMBOS Y TÉCNICAS DE COMBATE


①


②


③

A lo largo del juego, Nariko controla varias armas. Con ellas, puede realizar una considerable variedad de combos, aunque algunos tendrá que desbloquearlos consiguiendo un número determinado de glifos, de los 129 que encierra el juego (más adelante se explica cómo conseguirlos).



CONTRAATAQUES

Son muy importantes a lo largo del juego, ya serán de gran utilidad para acabar con ciertos enemigos. Para ello, debes tener en cuenta el color del aura del enemigo que ataca.

- **Azul:** Ataque moderado ①
- **Amarillo:** Ataque fuerte
- **Rojo:** Ataque muy fuerte

Los ataques "de color azul" se bloquean sin mover a Nariko. Puedes contraatacarlos si pulsas ▲ en el momento justo (antes de que te golpee).
Los ataques "de color amarillo" se bloquean presionando **R1** y sin mover a Nariko. Puedes contraatacarlos si presionas ▲ (sin soltar **R1**) antes de que te golpeen.
Los ataques "de color rojo" ② se bloquean también pulsando **R1**, aunque si forman parte de un combo o recibes varios golpes "de color rojo" seguidos, no podrás pararlos todos. Por regla general, no se suelen poder contrarrestar, así que evítalos.

ESPADA LARGA

Es el arma que maneja Nariko durante los primeros compases de la aventura. No encierra movimientos ocultos desbloqueables y tan sólo inflige un daño moderado. Es, por así decirlo, el arma del tutorial... Estos son los movimientos que puedes ejecutar con ella:

- **Patada con salto mortal:** ■, ■, ■ ③
- **Corte inverso:** ■, ■, ▲
- **Patada de los 10 pies:** ■, ▲ (Rompe Guardia)
- **Patada de la media luna:** ▲, ▲, ▲
- **Espada en espiral:** ▲, ■, ▲

POSICIÓN DE VELOCIDAD

Cuando tengas la espada celestial, Nariko podrá adoptar varias posturas o poses.
La posición de velocidad le permite utilizar una espada normal con gran velocidad, aunque sólo podrá bloquear golpes moderados (los enemigos que ataquen con fuerza moderada tendrán una estela de color azul).
A medida que consigas glifos, desbloquearás nuevos combos (te indicamos el número). Estos son todos los combos que podrás realizar desde esta posición:

- **Furia del ángel:** ■, ■, ■, ▲ (Rompe Guardia)
- **Embestida del ángel:** ■, ■, ■, ■ ④
- **Vórtice del ángel:** ■, ▲, ■
- **Ángel salvaje:** ▲, ▲, ■
- **Ira celestial:** ▲, ▲, ▲
- **Ángel corrompido:** ■, ▲, ▲, ▲
- **Ángel caído:** ■, ▲, ▲ y mientras caes ▲ (Rompe Guardia)
- **Ascensión celestial:** ■, ▲, ▲ y al aterrizar ▲ (Rompe Guardia) (se desbloquea con 10 glifos)
- **Tumba del ángel:** ■, ▲, ▲ y al aterrizar ■ (Rompe Guardia) (se desbloquea con 10 glifos)
- **Ángeles gemelos:** ▲, ■, ■ (se desbloquea con 22 glifos)
- **Furia angelical:** ▲, ■, ▲ (se desbloquea con 22 glifos)
- **Destrucción del ángel:** ■, ■, ▲, ■ (se desbloquea con 58 glifos)
- **Tormenta celestial:** ■, ■, ▲, ▲, ▲ (Rompe Guardia) (se desbloquea con 58 glifos)
- **Espiral celestial:** ■, ■, ▲, ▲, ■ (Rompe Guardia) (se desbloquea con 58 glifos)
- **Ángel de la cosecha:** ■, ▲, ▲, ■, ▲ (Rompe Guardia) (se desbloquea con 68 glifos)
- **Ángel del cultivo:** ■, ▲, ▲, ■, ■ (Rompe Guardia) (se desbloquea con 68 glifos)

POSICIÓN DE FUERZA

Al presionar **R1** y pulsar los botones de ataque, Nariko desenvaina la espada celestial, y realiza los combos que mayor daño causan.
Los combos son distintos a las anteriores posiciones y armas, y sólo puede bloquear golpes fuertes (los atacantes tienen un aura de color amarillo o rojo).
En ningún caso podrá parar los golpes de fuerza moderada (atacantes con aura azul). En el caso de que el aura sea roja, Nariko no podrá parar todos los golpes, así que rueda por el suelo para alejarte del enemigo. Es sin duda alguna la posición que causará más daño al enemigo, aunque el movimiento de Nariko es algo más lento.
Estos son todos los movimientos que podrás realizar desde la posición de fuerza (recuerda, mantén presionado **R1** durante todo el combo):

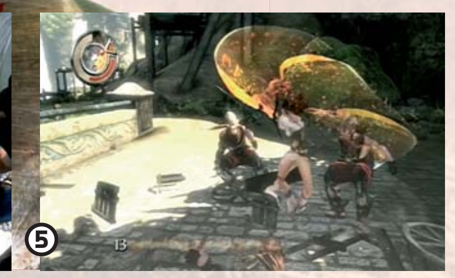
- **Genuflexión del diablo:** ■, ■, ■
- **Guadaña del diablo:** ■, ▲, ▲
- **Diablo ascendiente:** ■, ■, ▲ ⑤
- **Favor del diablo:** ▲, ▲, ▲
- **Envidia del infierno** (se desbloquea con 14 glifos): ▲, ■, ■
- **Ira infernal** (se desbloquea con 14 glifos): ▲, ■, ▲
- **Infierno impresionante:** ▲, ▲, ■, ■ (Rompe Guardia) (se desbloquea con 24 glifos) ⑥
- **Diablo sonriente:** ▲, ▲, ■, ▲ (Rompe Guardia) (se desbloquea con 24 glifos)

Levantamiento del infierno: ■, ▲, ■, ▲ (Rompe Guardia) (se desbloquea con 65 glifos)

- **Hoja del demonio:** ■, ▲, ■, ■, ■ (Rompe Guardia) (se desbloquea con 65 glifos)

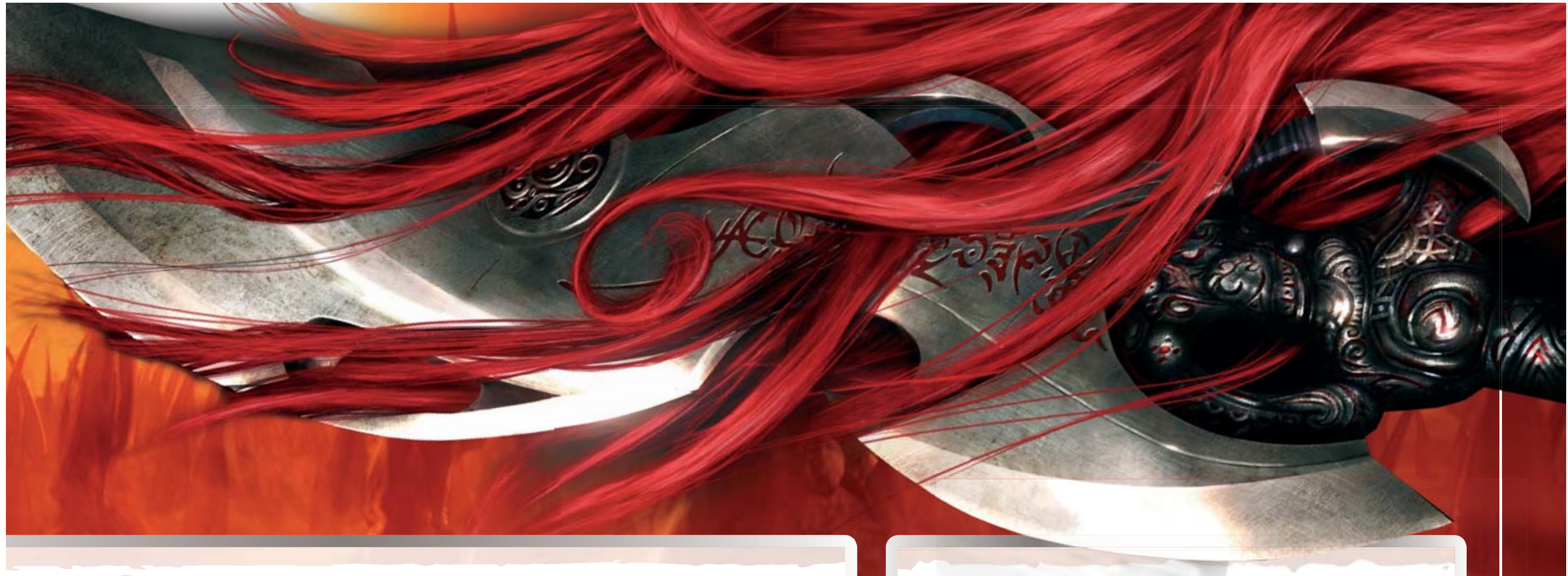
■ **Nariko tiene una difícil misión,** aunque aquí estamos nosotros para ayudarte a completarla con éxito.

④


⑤



⑥




7


8

POSICIÓN A DISTANCIA

Al presionar **L1** y pulsar repetidamente los botones de ataque, Nariko sacará unas espadas con cadena y realizará ataques con un gran radio de acción. Es la forma de ataque que menos daño provoca, aunque es útil para alejar a los enemigos y hacer combos largos (7), ya que los enemigos durarán más tiempo vivos (siempre que no haya enemigos con escudos o bien protegidos). También te servirá para evitar ciertos tipos de ataques enemigos, como flechas o las olas que lanza uno de los generales del rey Bohan. Esta posición tiene además tres niveles de intensidad, que desbloquearás a medida que consigas glifos. Estos son los combos disponibles en esta posición (mantén presionado **L1** durante todo el combo):

Nivel 1
- **Tormenta divina:** ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
- **Cólera imparable:** ■, ■, ■, ■, ■

Nivel 2
(se desbloquea con 33 glifos)
- **Tormenta divina:** ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
- **Cólera imparable:** ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■

Nivel 3
(se desbloquea con 74 glifos)
- **Tormenta divina:** ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
- **Cólera imparable:** ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■

MOVIMIENTOS AÉREOS

Los movimientos o combos aéreos, te permiten lanzar al enemigo por los aires desde la posición a distancia, para que Nariko los golpee a placer antes de que vuelva a tocar el suelo (8).
Son técnicas relativamente complejas de ejecutar y todas comienzan de forma idéntica: **mantén pulsado L1, pulsa ▲**, (es el golpe que lanza al enemigo por los aires) **y acto seguido agita el sixaxis lateralmente** para introducir los siguientes combinaciones de golpes (algunas pueden requerir que presiones **L1** o **R1**). Estos son los ataques:
- **Escapatoria:** ■, ■, ■
- **Redención rápida:** ■, ▲, ▲, ▲
- **Vórtice volador:** ▲, ▲, ■
- **Hoja ascendente:** Presiona **R1** y sin soltar ■, ■, ■
- **Escapatoria:** Presiona **R1** y sin soltar, ▲, ■
- **Abanico rápido:** Presiona **L1** y sin soltar ▲, ▲
- **Vuelo optimista:** Presiona **L1** y sin soltar ■
- **Ángel volador** (se desbloquea con 16 glifos): Presiona **R1**, ▲, suelta **R1**, ▲, ▲, ▲
- **Embestida segadora:** Presiona **R1** y sin soltar ■, ■ (se desbloquea con 29 glifos)
- **Abrazo muy alto:** Presiona **L1** y sin soltar ■ (se desbloquea con 54 glifos)
- **Flor caída:** ■, ▲, ▲, Presiona **R1** y sin soltar ■, ■ (se desbloquea con 61 glifos)

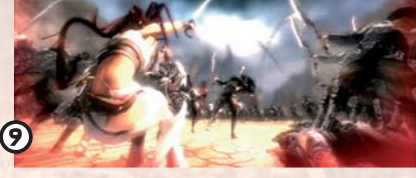
SUPERATAQUES

Estas técnicas son el recurso más potente de Nariko y acaban siempre con al menos un enemigo fuera de combate y los que tiene alrededor dañados en menor o mayor medida.
Para poder realizarlos tenemos que rellenar combatiendo el indicador circular que hay justo debajo de la barra de vida de Nariko. En un principio sólo podemos realizar superataques de nivel 1, aunque según consigamos glifos desbloquearemos otros dos niveles más, que cada vez son más demoledores.
Todos los superataques se realizan con el botón ●. Estos son todos los superataques:

Nivel 1
- **Abrazo de los amantes:** ●
- **Riña de amantes:** **R1** presionado, ●
- **Dulce seducción:** **L1** presionado, ●

Nivel 2
(Se desbloquea con 18 glifos)
- **Amante asustado:** ●
- **Compasión:** **R1** presionado, ●
- **Toque lento:** **L1** presionado, ● (9)

Nivel 3
(se desbloquea con 28 glifos)
- **Beso robado:** ■
- **Viajero cariñoso:** **R1** presionado, ●
- **Pasión giratoria:** **L1** presionado, ● (10)


9


10

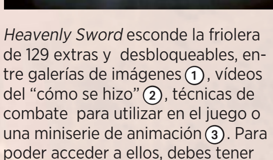
EXTRAS Y DESBLOQUEABLES


1

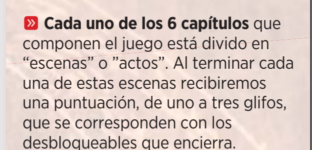

2

Heavenly Sword esconde la friolera de 129 extras y desbloqueables, entre galerías de imágenes (1), vídeos del "cómo se hizo" (2), técnicas de combate para utilizar en el juego o una miniserie de animación (3). Para poder acceder a ellos, debes tener en cuenta una serie de cosas:

Cada uno de los 6 capítulos que componen el juego está divido en "escenas" o "actos". Al terminar cada una de estas escenas recibiremos una puntuación, de uno a tres glifos, que se corresponden con los desbloqueables que encierra.



Para conseguir los tres glifos en cada escena, debes fijarte en la parte inferior de la pantalla, donde hay una barra o indicador. Cuando inicias un combo, el indicador inferior se ilumina, de forma que cuanto más largo sea al combo, más se llena la barra. Además, dicha barra está divida en tres zonas, y al llenar cada una de estas las zonas, consigues un glifo.



Para llenar la barra debes realizar combos largos (es decir, procurando que no haya tiempos muertos entre enemigo y enemigo), evitar que los rivales te golpeen, ejecutar contraataques, romper las vasijas especiales de color rojo (4), introduciendo correctamente los botones que aparecen en las vídeos interactivos... es decir, jugando de forma perfecta.

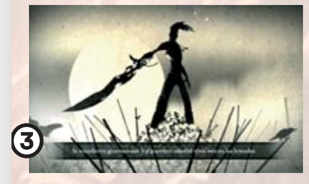
Los niveles de Nariko están centrados en el combate, así que intenta lograr los combos más largos y evita ser golpeado (5) (rueda por el suelo cuanto haga falta). Dependiendo de los enemigos a los que te enfrentes, combina el uso de las tres armas (si las tienes en el momento del juego en que te encuentres).

En los niveles en los que manejas una catapulta, céntrate primero en golpear a los puntos débiles de los objetivos marcados (catapultas principalmente). También puedes subir el indicador de estrellas acabando con grupos de enemigos que corran por el campo de batalla (si fallas un proyectil, perderás el combo... así que ve con cuidado).

En los niveles de Kai, procura no lanzar flechas a lo loco. Presiona el botón ■ al lanzar las flechas y dirígelas procurando no errar (al igual que en las fases de Nariko con la catapulta o cañón) o romperás el combo.

En cualquier caso, es probable que no consigas las tres estrellas a la primera en muchos niveles. No te preocupes. En cualquier momento puedes volver a repetir la escena, memorizar por donde salen los enemigos y volver a intentarlo.

Al concluir el juego en modo normal, descubrirás el modo Infernal (6).


3


4


5



6

CÓMO DERROTAR A LOS ENEMIGOS FINALES










***Heavenly Sword* presenta cuatro enemigos finales, que sin duda son de lo mejor del juego. Algunos de ellos se medirán con Nariko en más de una ocasión, aunque nosotros vamos a referirnos aquí al último enfrentamiento, que en todos los casos es el más complicado.**

WHIPTAIL

En el capítulo 2 te enfrentarás con esta comandante del rey Bohan. Es el jefe final más fácil de todos, pero por si tienes problemas, ahí van unos consejos...

Whiptail tiene **cuatro tipos de ataque**, dos cuerpo a cuerpo, y dos a distancia. **Cuerpo a cuerpo puede atacarte con su cola o con su látigo**: en estos casos lo mejor es contraatacar según el color de su aura o huir si no lo ves muy claro.

Por otra parte, cada cierto tiempo, Whiptail pondrá distancia de por medio nadando, y **se pondrá en el extremo opuesto del canal** en que se desarrolla la pelea. Es en estos momentos cuando utilizará sus dos ataques a distancia, que son una gran ola que invade toda la pantalla (1) o una especie de torpedo que busca a Nariko bajo el agua.

En el caso de la ola, puedes impedir que te cause daño ejecutando un movimiento de la posición a distancia. **En el caso del torpedo,** rueda por el suelo.

Cuando esté a distancia, **Whiptail combinará varios de estos ataques** (un mínimo de tres, un máximo de cinco). **Cuando acabe la secuencia de ataques, quedará exhausta.** Aprovecha para darle fuerte... (2) y vuelta a empezar.

Si vas mal de vida, **utiliza las dos vasijas que hay en un lateral** y extremo del canal. Eso sí, raciónalas porque el combate puede prolongarse, ya que **el indicador de vida de Whiptail tiene varios niveles**. Cuando acabes con uno de estos niveles, aparecerá en pantalla el botón ●: púlsalo e introduce la secuencia de botones para pasar a la siguiente etapa del combate (que solo cambia en la velocidad y persistencia de Whiptail).

ROACH

Este mazacote de puro músculo **es el enemigo más fuerte** de todo el juego, así que **siempre veas el aura de color rojo, aléjate.**

La estrategia es muy sencilla. Roach **utilizará básicamente estos tipos de ataque:** un par de combos distintos y dos ataques especiales, que si no impactan en Nariko le dejan temporalmente fuera de combate. Para asegurar, **procura evitar los combos** (sobre todo cuando veas su aura roja aparecer) **y contraataca con tus mejores técnicas.** Tarde o temprano empezará a utilizar sus ataques especiales. El primero de ellos consiste en **hacerse un "ovillo" rodante** (3) para aplastarte. Rueda antes de que te dé y se estampará contra la pared, quedando a tu merced durante unos segundos (procura que se estampe contra los pebeteros y subirás más rápidamente la barra de glifos).

Su otro gran ataque es un gigantesco salto, con el que clavará sus dos espadones contra el suelo. Aprovecha que quedará inmovilizado para darle por la espalda (4). A medida que vaya bajando su barra de vida, **Roach clavará ocasionalmente sus espadas en el suelo**, y podrás acercarte por la espalda, pulsar ● e iniciar una secuencia interactiva. Cuando la introduzcas correctamente, arrancarás una parte de su protección. Repite el proceso varias veces **hasta que se quede sin coraza**: dale unos cuantos golpes más, y tarde o temprano podrás iniciar la secuencia de vídeo con la que le darás fin...

ZORRO

El duelo final con este enemigo tiene lugar en el interior de una gran jaula y **sólo hay una vasija** a la vista... así que **procura pelear lejos de ella para no romperla** por accidente (hay otras vasijas en el borde de la jaula, pero Nariko no las alcanza, **prueba con Kai cuando interviene** en el combate).

Así pues, **procura controlar en todo momento la vida** y ser cauteloso a la hora de **atacar y retirarte, ya que el combate está dividido en tres etapas y entre etapa y etapa no recuperarás vida...** por lo que si fallas, tendrás que empezar desde el principio. Saltarás de una etapa a otra al **vaciar un anillo de vida de Zorro** (tendrás que superar correctamente una secuencia de vídeo interactiva en la que tendrás que pulsar botones).

Los contraataques son en este combate fundamentales, así que procura estar atento al aura de Zorro en el momento en que va a atacarte. Si no le pillas el punto, **siempre puedes dar un par de golpes en la postura de velocidad, alejarte rodando**, esperar a que vaya a atacar (o en mitad de uno de sus combos) y aprovechar una ligera pausa entre golpes para atacar tú.

Por si fuera poco acertarle a Zorro con tu espada, debes tener también en cuenta otros elementos. Cada cierto tiempo, **Zorro saldrá volando y se posará sobre uno de los laterales de la jaula**. Desde esta posición **lanzará dos tipos de cuchilla**: las azules, que podrás bloquear si no mueves a Nariko, y las marrones (5), que se bloquean estando quieto y pulsando **R1**.

Además, a medida que progrese el combate, **Zorro creará clones, que irán aumentando en número** progresivamente. Así empezará con uno, luego tres, cinco... Cuando hayas superado las dos primeras etapas del combate, la tercera comenzará con 7 o más clones (6).

Procura acabar con ellos rápidamente y sin sufrir muchos daños, ya que es el momento más delicados del combate. Rueda por el suelo y procura no estar rodeado en todas direcciones (**ten la espalda siempre libre de enemigos**). Reserva la vasija para este momento, por si vas mal de vida...

BOHAN

Es el enemigo final del juego, y por lo tanto, el más complicado (sobre todo por la cámara y sus alas negras, que muchas veces no te dejarán ver si le estás golpeando). Pero no te desesperes, porque tras unos cuantos intentos le vencerás.

El combate, está dividido en 3 escenas o etapas.

En la primera, Bohan estará en el campo de batalla, **rodeado por sus tropas**, que corren por el terreno. Golpea con tu espada al aire para limpiar la zona de enemigos menores, ya que sólo ayudan a crear confusión (7). **No hay vasijas para recuperar vida**, así que procura minimizar a tope los daños...

La técnica que mejor funciona en esta y las dos fases del combate restantes **es pegarte a Bohan como si fueras su sombra**. Así evitarás que se aleje y haga una caída en picado o utilice sus proyectiles, que son especialmente dañinos en la segunda y tercera fase del combate (rueda por el suelo para evitarlos).

Tampoco utilices la postura de fuerza para iniciar los combos, ya que es lenta y Bohan podrá contrarrestarte fácilmente (sólo utilízala como tercer golpe para terminar un combo que ya le esté causando daño). Por suerte, **entre fase y fase recuperarás toda la vitalidad...**

Para las tres etapas del combate, **utiliza siempre la posición de velocidad**: da tres o cuatro golpes y causes daño o no, rueda en dirección contraria a Bohan (o hacia su espalda) en el instante en que se ilumine su aura para atacar. **La sincronización y precisión es vital** aquí, ya que si te alejas a tiempo, evitarás que te de y podrás atacarle tú en unos breves instantes en que se queda desprotegido. Cuando hayas mermado su vida, podrás agarrarle: introduce la secuencia de botones correctamente y saltarás a la segunda etapa.

En ella, **Bohan y Nariko estarán solos, en un escenario circular**. Bohan será ahora especialmente dañino, y es quizá la fase más dura del combate. **Sus ataques aéreos**, en especial los marrones, **serán muy dañinos.** Cuerpo a cuerpo se protegerá muchísimo mejor, y sus enormes alas negras te impedirán ver donde das (8). Sigue el consejo anterior (**no te separes de él, tres cuatro golpes rápidos, aléjate y contraataca**) y tarde o temprano caerá y podrás agarrarle para superar una nueva escena interactiva.

En la tercera y última fase del combate, sigue la misma mecánica, ya que si te separas mucho te lanzará desde el aire **bandadas de cuervos** y desde tierra varias tandas de proyectiles. Cuando su barra de vida vaya por la mitad y casi al final, podrás agarrarle para destrozar parte del decorado con él.



PS2 PS3 Y PSP | EA SPORTS | DEPORTIVO | 27 DE SEPTIEMBRE

FIFA 08

COMIENZA LA **TEMPORADA** EN LAS TRES CONSOLAS DE SONY

Como todos los años por estas fechas, el nuevo *FIFA* hace su aparición para deleite de todos los futboleros. Esta vez además es especial pues supone el esperado debut de la saga en PS3. Por ello, EA Canadá va a presentarnos un simulador de fútbol mejorado y más completo que nunca. De hecho, *FIFA 08* es la edición que más equipos tiene (30 ligas y 620 equipos licenciados) y la que cuenta con más modos de juego de la historia. En este sentido, además de los típicos torneos (reales o creados por ti), modo Manager (más completo), Desafíos, etc., este año hay que sumar el modo "Be a Pro". Esta modalidad nos propone asumir el control de un solo jugador y dominar los secretos de su demarcación. Este modo podrá jugarse en plan cooperativo con otros 3 amigos, y estará en PS3 (aquí nos premiarán o penalizarán al jugar bien o mal) y en PS2 (la vibración del Dual Shock 2 representará el cansancio). En cuanto al sistema de juego, se va a hacer más hincapié en los controles manuales, para que podamos poner el balón exactamente donde queramos o controlar al jugador deseado en defensa, por ejemplo. Y los gráficos en PS3 estarán a la altura, mientras que en PS2 son similares a *FIFA 07*.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Por cantidad de opciones, sistema de juego y calidad técnica, estamos ante un simulador de fútbol que promete deslumbrar.

» SE PARECE A...

FIFA 07

La versión de PS2 es gráficamente similar a la del año pasado, aunque *FIFA 08* es aún más completo.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Su gran rival para alzarse con el título de "mejor simulador de fútbol". ¿Cuál ganará de los dos?



A la hora de jugar, estará todo lo bueno de *FIFA 07* pero con novedades como más énfasis en el control manual.

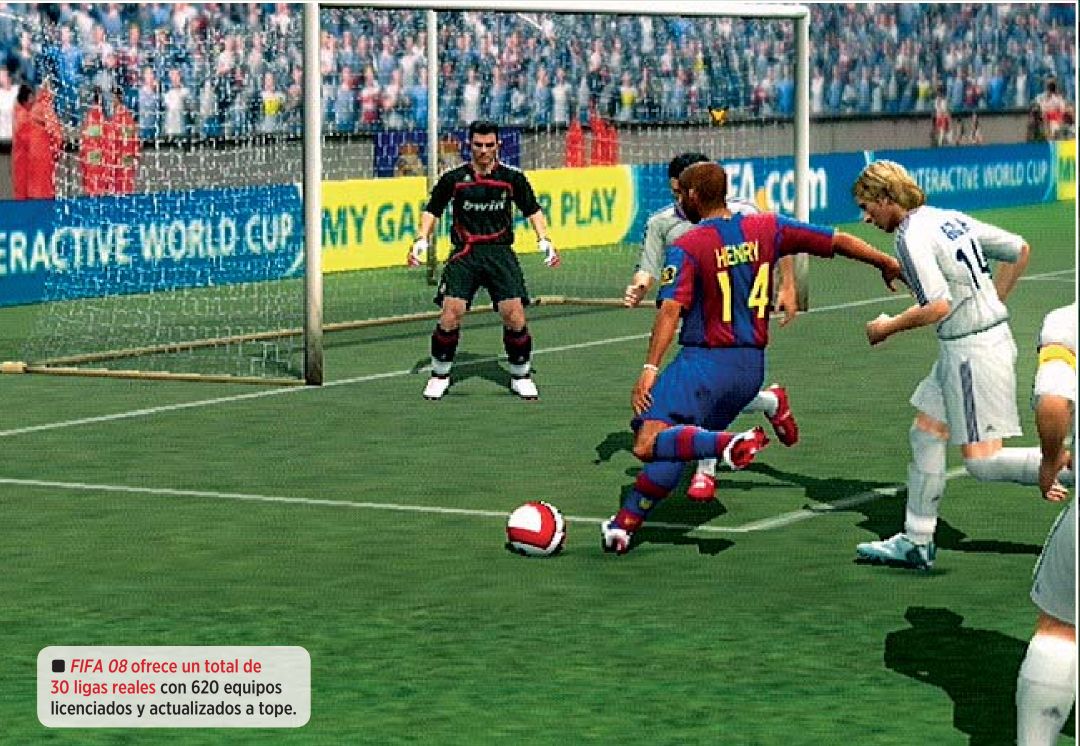
También se han mejorado las opciones tácticas, pudiendo asignar las posiciones manualmente.



FIFA 08 será un soberbio simulador de fútbol que nos entusiasmará gracias a su satisfactorio sistema de juego y a sus múltiples opciones.



Gráficamente, la versión de PS2 brilla a gran nivel, aunque lo cierto es que es muy similar a *FIFA 07*, incluyendo muchas animaciones.



FIFA 08 ofrece un total de 30 ligas reales con 620 equipos licenciados y actualizados a tope.

ESPECTÁCULO EN PS3

Lo que más nos ha gustado en nuestro primer contacto con *FIFA 08* de PS3 son sus enormes posibilidades de personalización. Desde asignar marcajes indivuales hasta elegir el tipo de corte del césped, todo será configurable a nuestro antojo. Y técnicamente será impresionante, llegando a los 1080p a 60 fps. y minimizando los tiempos de carga, que estarán amenizados con un divertido entrenamiento.



Otra característica de la versión de PS3 son partidos Online de cinco contra cinco.



En el modo "Be a Pro" controlaremos sólo a un jugador y nos premiarán por jugar bien.

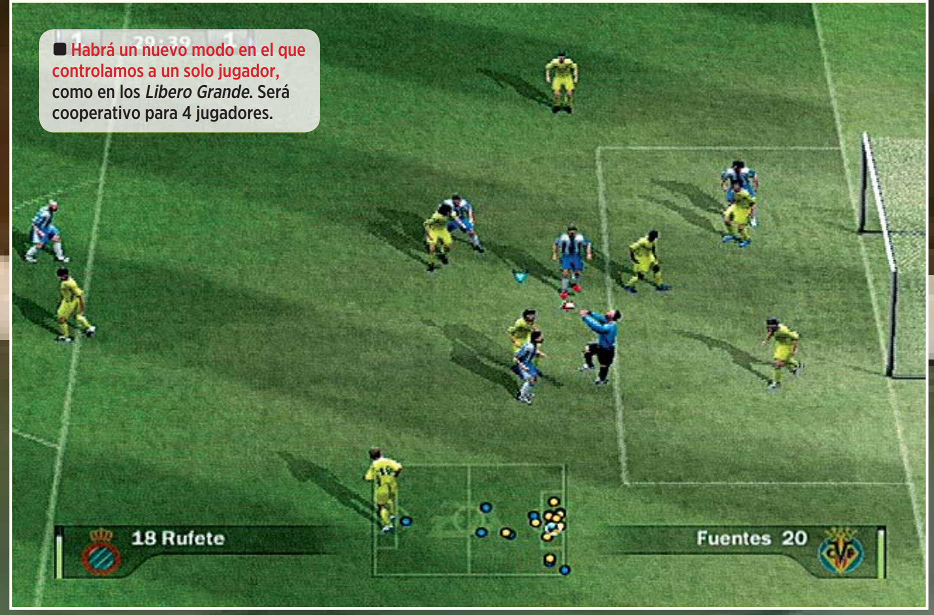


Los tiempos de carga se amenizarán con entrenamientos "cara a cara" contra el portero.



La IA y los tiros a puerta han mejorado mucho. Ahora dependen de múltiples parámetros.

Nuevos modos de juego, un sistema de juego más satisfactorio y más licencias que nunca son algunas virtudes de *FIFA 08*.



Habrá un nuevo modo en el que controlamos a un solo jugador, como en los *Libero Grande*. Será cooperativo para 4 jugadores.

PS2 Y PSP | MILESTONE | DEPORTIVO | OCTUBRE

MotoGP '07

DEMUESTRA QUIEN ES EL MÁS **RÁPIDO**

Si lo tuyo es la velocidad a dos ruedas estás de suerte, porque gracias a la unión de Capcom con Milestone (creadores de *SBK 07*) podrás ser el amo de la pista en octubre, fecha en la que empezará el gran premio de MotoGP en tu PS2. Para la ocasión no se descuidará ningún detalle: estarán los mejores pilotos (Valentino Rossi, Dani Pedrosa...) y todos los circuitos recreados con gran detalle (desde las lejanas pistas de Australia al Gran Premio de Jerez). La física de los vehículos será un factor importante a la hora de competir, aunque para hacer el juego más accesible se incluirán hasta tres tipos de conducción diferente. La meteorología también jugará un papel fundamental y variará entre carreras, condicionando nuestro pilotaje y el de los rivales. Además, con el ánimo de cuidar hasta el más mínimo detalle, Capcom incluirá opciones de configuración de las motos, como el tipo de neumático a utilizar antes de cada carrera. Por último, aparte del Campeonato (que podremos confeccionar a nuestro gusto) y Contrarreloj también se incluirá un modo multijugador y 100 retos. Desde luego, *MotoGP '07* pinta muy bien...

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Moto GP '07 **trasladará toda la emoción del campeonato a los salones de nuestras casas con una apuesta muy sólida en el género.**

MotoGP '07 ofrecerá grandes dosis de adrenalina en las carreras. Y para que cualquiera vibre con el juego, ofrecerá varios sistemas de control y una amplia oferta de pilotos, circuitos...



» SE PARECE A...



SUPERBIKES 07

MotoGP '07 y *SBK 07* serán muy parecidos en gráficos y conducción, ya que han sido desarrollados por el mismo estudio.



MOTO GP 4

Ambos son oficiales y cuentan con todos los pilotos y escuderías oficiales.



Los cracks de la velocidad, como Stoner o Valentino Rossi, serán los protagonistas de este nuevo título de Capcom.



Para la ocasión se incluirán los 18 circuitos oficiales del campeonato, todos ellos disponibles desde el principio.



Moto GP '07 incluirá un modo multijugador a pantalla partida, con lo que tendremos piques "amistosos" garantizados.

El mundo "Moto GP" quedará fielmente plasmado gracias a un excelente control y a la cantidad de detalles incluidos.



Al igual que en *SBK 07* habrá varias vistas disponibles, como esta en primera persona, que añadirá mayor realismo.

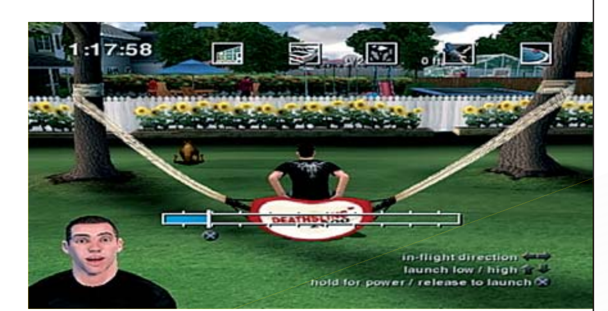
PS2 Y PSP | EMPIRE | MINIJUEGOS | NOVIEMBRE

Jackass: The game

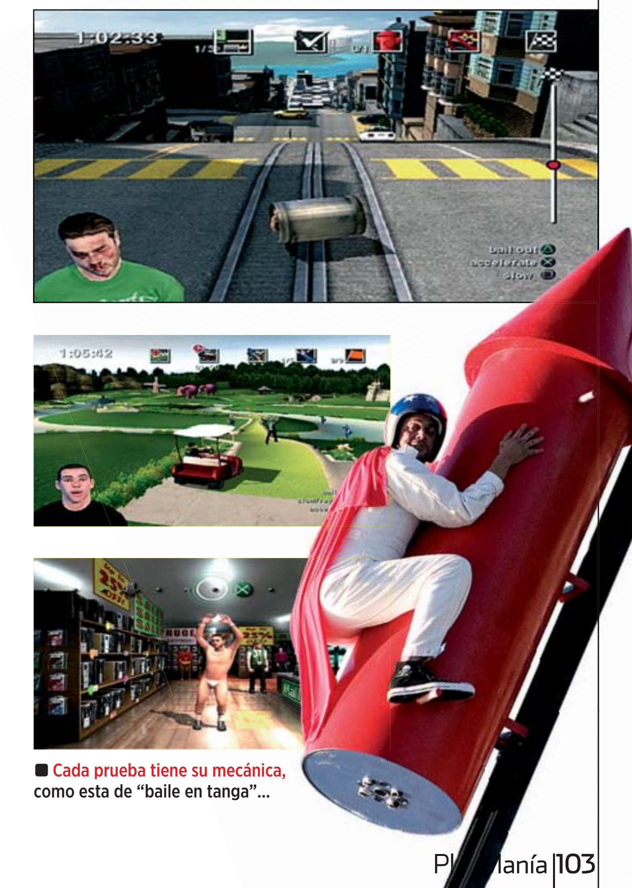
LOS LOCOS DE LA TELE, EN CONSOLA

La cadena de televisión MTV produjo hace siete años una de las series más absurdas de la televisión... pero que caló muy hondo entre los espectadores más jóvenes. Así, Jackass presentaba a un grupo de chiflados que realizaban las más disparatadas pruebas: lanzarse carretera abajo con un carrito, tirarse con un tirachinas gigantesco, probar en sus carnes las armas que utilizan los policías en las manifestaciones... Eso mismo es lo que ofrecerá el juego, una serie de retos que tendremos que superar para ir desbloqueando nuevas pruebas: arrasar con un minicoche un campo de golf, rodar por las cuestas de San Francisco evitando el tráfico, realizar un baile en paños menores en el interior de una tienda... La mecánica de cada prueba será distinta, y tan pronto estaremos "bailando" al estilo *Dancing Stage* como conduciendo un vehículo. Añade a la mezcla un sólido apartado gráfico y la música de la serie y tienes ante ti un título que hará las delicias de los fans de "Jackass" y, sobre todo, de los minijuegos.

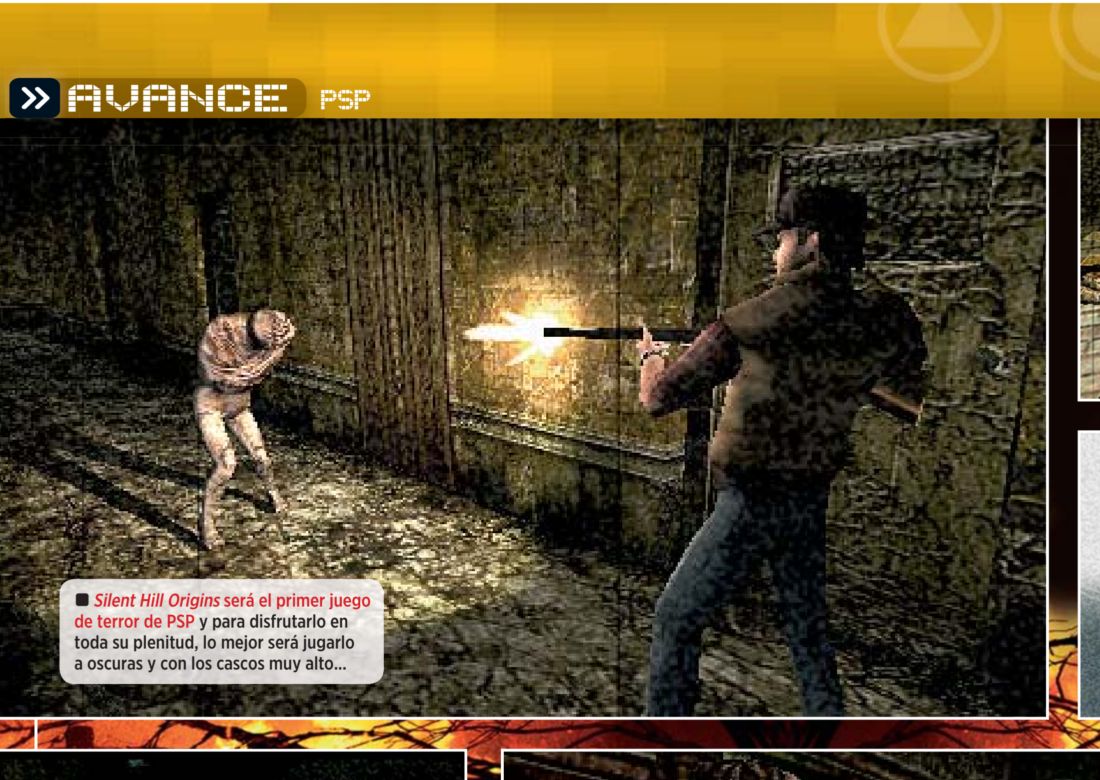
» SE PARECE A... RAYMAN RAVING RABBIDS
» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA



Lanzarse con un tirachinas, tirarse por empinadas calles... Las locuras de "Jackass" no conocen límites y ahora tampoco en los videojuegos.



Cada prueba tiene su mecánica, como esta de "baile en tanga"...



Silent Hill Origins será el primer juego de terror de PSP y para disfrutarlo en toda su plenitud, lo mejor será jugarlo a oscuras y con los cascos muy alto...







Travis Grady se encontrará con personajes de la saga, como la mítica enfermera Lisa Garland.



Silent Hill Origins pondrá en pantalla un despliegue técnico sin precedentes en PSP. Sirvan como muestra las sombras...

PSP | KONAMI | SURVIVAL HORROR | 7 DE NOVIEMBRE

Silent Hill Origins

VIAJE A LOS ORÍGENES DEL **TERROR**

Con el lanzamiento de PSP muy reciente, Konami cerró las puertas a un *Silent Hill* portátil, alegando que en una consola de este tipo es muy difícil transmitir miedo. Por suerte, se lo han pensado mejor y en breve disfrutaremos de *Origins*, la "precuela" de la saga en la que se desvelarán muchas incógnitas sobre el pueblo y los personajes que por él han pasado, como Alessa. Nosotros controlaremos a Travis Grady, un camionero atrapado en el pueblo maldito mientras realizaba un reparto. Pronto se dará cuenta de que algo raro sucede y recorrerá sus calles en busca de respuestas... El resto os lo podéis imaginar: exploración de sitios horripilantes, peleas contra enemigos deformes, una ambientación opresiva, un sonido aterrador, puzzles demoníacos... Lo mejor es que la esencia "Silent Hill" se está adaptando a PSP de forma magistral y no faltarán ni los espectaculares gráficos (sombras en tiempo real incluidas) ni los ángulos de cámara agobiantes. Y habrá novedades jugables: bloquear puertas para impedir el avance de los bichos, escenas interactivas...

» SE PARECE A... SILENT HILL 2
» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE
Un juego que marcará época en la portátil, por calidad, ambientación y fidelidad con las entregas de PS2 y PSone. Impresionante...



La mejor liga de basket del planeta vuelve a nuestras consolas con nuevas mejoras visuales y jugables.

NBA Live 08

EL MEJOR BASKET, **MÁS VIVO QUE NUNCA**

PS3 Y PS2 | EA GAMES | DEPORTIVO | OCTUBRE

Un año más, el mejor juego de basket que ha pasado por nuestras consolas pretende superarse con una nueva edición. Siguiendo los pasos que llevaron el año pasado a *Live 07* a lo más alto, *NBA Live 08* nos ofrecerá los mismos modos y opciones de juego (partido rápido, campeonato, concursos de triples...), con las plantillas de toda la liga americana actualizadas y licenciadas y con un realismo más conseguido gracias a mejores animaciones, nuevos movimientos en zona), una I.A. más trabajada... Pero además, este año se han licenciado 8 de las mejores selecciones mundiales de la FIBA (Federación Internacional de Baloncesto) y, como no podía ser de otro modo, entre ellas está España. Vamos, que podremos jugar con el quinteto estelar que ganó el MundoBasket el año pasado: Gasol, Garbajosa, "La Bomba" Navarro, Calderón, Jiménez... en un torneo que nos enfrentará a selecciones como China, Francia, Grecia o Estados Unidos... ¡El espectáculo está servido!

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Superando a la edición anterior, *NBA Live 08* ofrecerá partidos aún más espectaculares ¡y además jugando con la selección española!

» SE PARECE A...



NBA LIVE 07 (PS2)

Nos dejó alucinados y este año la saga va a volver con modos de juego mejorados, más movimientos, mejor I.A....



NBA 2K7 (PS3)

Menos realista gráficamente que *NBA Live*, aunque igual de espectacular y aún más divertido si te gusta el basket.



La selección Española estará disponible en esta edición con sus grandes figuras: Gasol, Garbajosa...

El espectacular aspecto gráfico nos dejará con la boca abierta, ya que tanto ambientación como las animaciones serán alucinantes.

Concursos, campeonatos y el resto de modos de juego vistos en la edición anterior volverán en *Live 08*, aunque muy mejorados.

Todo el espectáculo de la NBA y poder jugar con la Selección Española van a convertir a *Live 08* en un imprescindible para los seguidores del basket.

Habrá nuevas acciones cerca del aro, como nuevas fintas y amagos.

PS3 | NAMCO BANDAI | BEAT'EM UP | OCTUBRE

DW Gundam

ACCIÓN EN EL ESPACIO PROFUNDO

Los creadores de la popular saga *Dynasty Warriors* dejan descansar por el momento la China feudal y en su primer acercamiento a la nueva generación consolera trasladan su filosofía de juego al futurista universo "Gundam", lleno de robots gigantes y aventuras espaciales.
De esta forma, *Dynasty Warriors Gundam* nos permitirá elegir entre 6 personajes distintos, héroes o villanos, para, a bordo de nuestros gigantescos robots armados con espadas láser, cohetes y pistolas, librar multitudinarios combates contra cientos de enemigos (en el espacio o en extraños planetas) mientras avanzamos conquistando territorios o derrotando jefes de ejércitos rivales.
Como ya es habitual en otros *Dynasty Warriors*, contaremos con aliados durante los combates y la posibilidad de mejorar nuestras habilidades y personajes, así como nuestras armas y robots. Además, el juego nos ofrecerá dos modos Historia diferentes (Original y Oficial) y un versus que permitirá enfrentarse a dos jugadores.

» SE PARECE A... DYNASTY WARRIORS
» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA



El universo Gundam se funde con la filosofía *Dynasty Warriors* para ofrecer multitudinarios combates con una ambientación futurista.



El juego contará con 2 modos Historia distintos y un versus para 2 jugadores.

Folklore es una aventura que mezclará momentos de suspense e investigación con acción de lo más fantástica.

PS3 | SONY | AVENTURA | 10 DE OCTUBRE

Folklore

EN OCASIONES VERÁS **MUERTOS**

El creador *Shin Megami Tensei*, Kouji Okada, es el padre de este *Folklore*, una aventura que combinará acción con exploración en un oscuro y fantástico entorno. Los protagonistas serán Ellen, una joven que recibe una carta de su madre fallecida; y Keats, un periodista de una revista sobre fenómenos paranormales. Los dos coinciden en el misterioso pueblo de Doolin, donde asesinatos del pasado parecen guardar relación con el ambiente sobrenatural que se respira en la aldea. Ambos héroes tendrán que recorrer 7 mundos paralelos, cada uno con su propio entorno y habitantes, donde destacarán unas espectaculares criaturas mágicas a las que nos enfrentaremos en combates rápidos, intuitivos y muy espectaculares. La acertada combinación de aventura y misterio salpicada con pinceladas de RPG, un aspecto gráfico más que notable y una interesante historia en busca del pasado prometen convertir a *Folkore* en una de las primeras grandes aventuras para PS3. Atentos.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Folklore **sabrá atrapar a los seguidores de las aventuras fantásticas gracias a su intrigante trama y oscuro aspecto gráfico.**

» SE PARECE A...

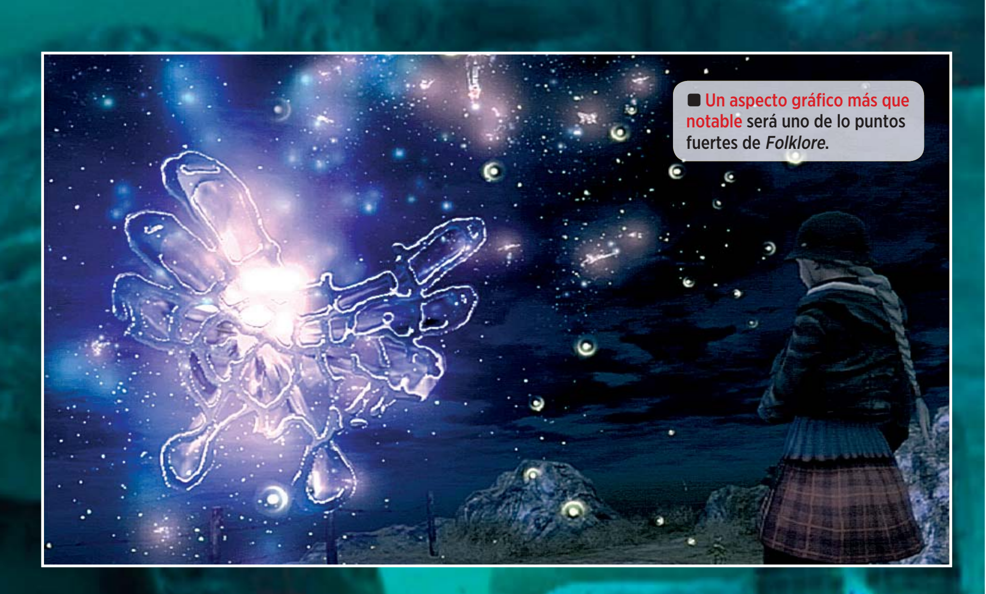
SILENT HILL

Personajes que buscan respuestas de su pasado, un pueblo fantasma y maldito...Claro que *Folklore* no da nada de miedo....

PRIMAL

Una aventura que también nos lleva a recorrer oscuros mundos fantásticos, aunque sin los toques roleros de *Folklore*.

La acción jugará un papel muy importante, prueba de ello son las numerosas magias que podremos utilizar.


■ Un aspecto gráfico más que notable será uno de lo puntos fuertes de *Folklore*.







■ Habrá dos personajes controlables, cada uno con su propia historia y habilidades, y podremos elegir entre uno u otro antes de cada capítulo.



Mezcla de cuento de hadas y thriller sobrenatural, *Folklore* será una aventura envolvente y colorista llena de misterio.


■ Habrá siete mundos para explorar, cada uno con su "fauna" correspondiente

PSP | LUCAS ARTS | SHOOTER | SEPTIEMBRE

Battlefront Renegade Squadron

REBELDES CON CAUSA PARA PSP

La franquicia "Star Wars" es una máquina imparable, que nos ha ofrecido todo tipo de juegos y sagas, entre las que destacan las series *Lego* y *Battlefront* , que son las que se llevan la palma en cuanto a éxito. Así las cosas no es extraño que *Battlefront* vuelva a PSP con un juego de acción en el que las batallas interestelares volverán a ser las protagonistas. En *Renegade Squadron* se cuenta la historia de una pequeña célula rebelde que ayudó a la victoria contra el imperio. La acción de la serie se ha mantenido intacta gracias a un acertado control del protagonista y a un sistema de menús bastante intuitivo. Los modos de juego también se han respetado y podremos batirnos el cobre en una partida rápida o coronarnos emperadores de la galaxia gracias al modo Galactic Conquest, donde la estrategia se combinará con la acción. Todo ello arropado con un fiel reflejo del universo de Star Wars, que a buen seguro enganchará a los aficionados de la serie gracias a la aparición de los personajes de las películas.

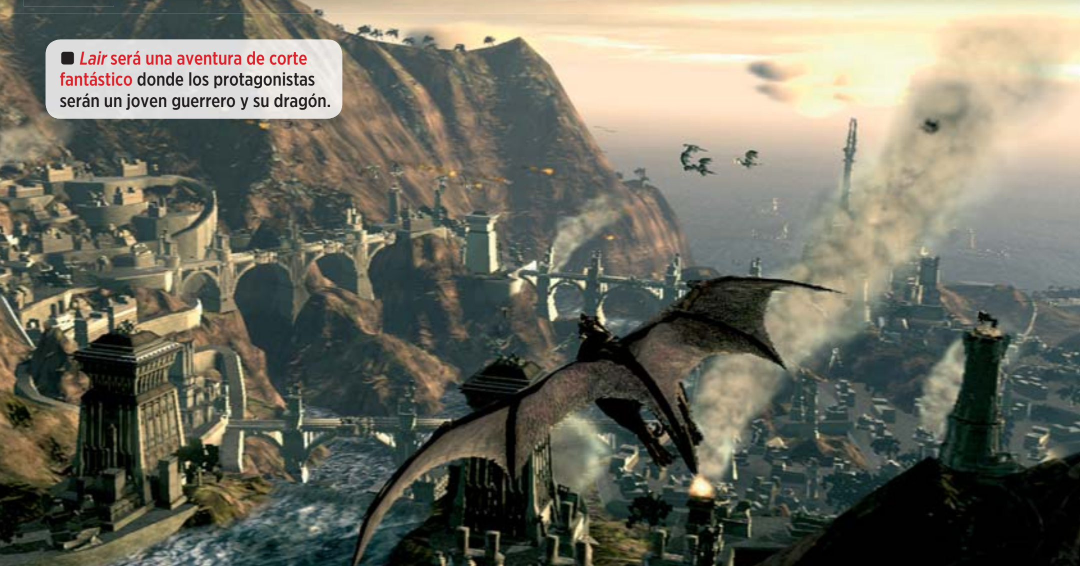
» SE PARECE A... STAR WARS BATTLEFRONT 2
» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA



■ *En Battlefront Renegade* no faltarán ni las escaramuzas a pie ni las ya míticas batallas estelares que hicieron historia en la versión de PS2.



■ El arsenal será más extenso que en el anterior *Battlefront*, con lo que la acción está garantizada.



■ *Lair* será una aventura de corte fantástico donde los protagonistas serán un joven guerrero y su dragón.







■ El juego se completará con una historia muy trabajada llena de sorpresas inesperadas.



■ Escenarios de fantasía y acción sin cuartel serán unos de los atractivos de *Lair*.

PS3 | SONY | ACCIÓN | OCTUBRE



Lair

EL SEÑOR DE LOS... ¡DRAGONES!

Todo caballero que se precie tiene que tener un buen corcel, y los chicos de Factor 5 han montado a sus caballeros de *Lair* a lomos de feroces y enormes dragones con los que combaten contra otros ejércitos. Pero lo más sorprendente es que para manejar a nuestros dragones sólo dependeremos del sistema de detección de movimiento del Sixasis, sin posibilidad de usar cruceta o joystick. Y, aunque pueda parecer lo contrario, el control será totalmente intuitivo y hacerse con él no llevará mucho tiempo. Algo que nos vendrá muy bien para afrontar misiones llenas de acción que irán desde proteger embarcaciones a infiltrarnos por desfiladeros sigilosamente o pelear contra otros dragones a dentellada limpia (aunque en alguna que otra fase manejemos al jinete).
A todo este espectáculo visual se sumará una trama que ofrecerá más de una sorpresa y un mundo de fantasía que gustará a los seguidores de la "Dragonlance" o "El Señor de los Anillos". ¡Disfrutad del vuelo!

» SE PARECE A... REIGN OF FIRE
» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA
Acción "bestial" en un mundo de espada y brujería. Sus batallas a tiempo real y el control total con el Sixaxis son su gran baza.

PÁGINA DE PUBLICIDAD



Regalamos 10 Juegos PS3
Stranglehold

¡Envía un SMS con tu móvil al número 7654!

Bases del Concurso "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **7654** desde tu móvil poniendo: Play105 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play105 B Arturo López Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.

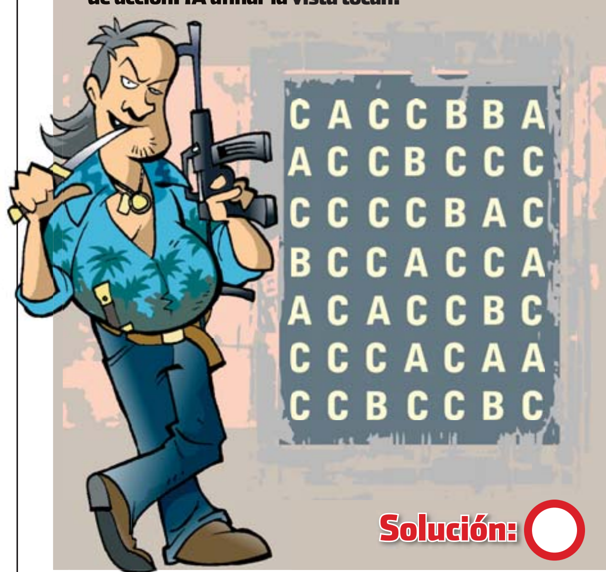
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sólo válido en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 15 de septiembre al 15 de octubre de 2007.

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 7654 escribiendo: "Play105 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Stranglehold* para PS3 que Virgin Play y PlayManía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

Concurso "PASATIEMPOS"

» Lío de Letras

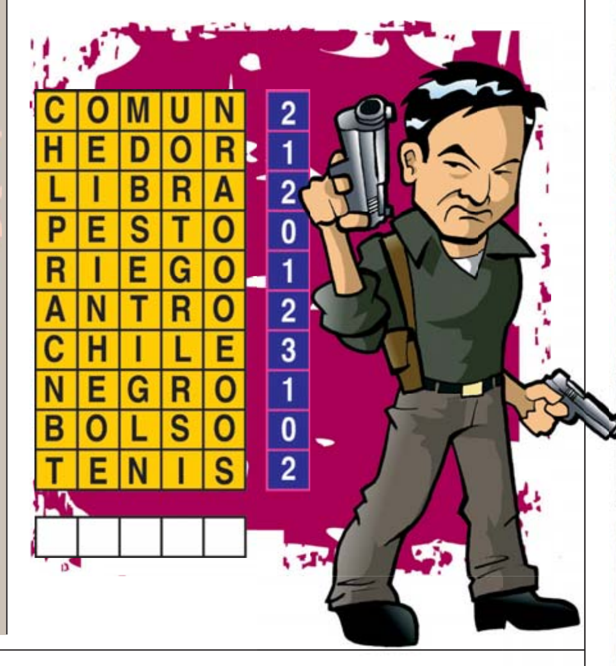
Si después de tanta acción aún te quedan energías, podrías prestar un poco de atención y fijarte en este lío de letras. Una de ellas se repite mucho más que el resto; si la descubres puedes ser uno de los ganadores que se llevará a casa este espectacular juego rebosante de acción. ¡A afinar la vista tocan!



Solución:

» Eliminaletras

Llega el momento de desenfundar tus armas y eliminar a... unas cuantas letras. Y es necesario, porque si quieres averiguar la palabra oculta de cinco letras relacionada con el personaje tendrás que desechar un número de letras que se indica junto a cada palabra. ¡Elimina, relaciona y acierta!



» Humor







» Busca las Diferencias

En cualquier escena de *Stranglehold* tendremos que batirnos con mil y un enemigos deseosos de eliminarnos a toda costa. Por si fuera poco, en estas dos escenas también tendremos que vérnoslas con diez diferencias.... Conviértete por un momento en el inspector Tequila Yeung y encuentra las diferencias antes de que tus problemas sean mayores... ¡Sé rápido!





» GANADORES

Juego *The Darkness* para PS3

Israel Rico .... Alicante
Alberto Carlos Rivas Hernández ... Almería
David González .... Asturias
Andreu Segundo .... Barcelona
Alex Portabella Gómez .... Barcelona
Jesús Manuel Tornil Hervera...... Huesca
Manuel López Alonso .... Madrid
Andriy Yednarovych .... Madrid
Fernando Sabarit Herrera .... Málaga
Víctor de Sousa Sánchez .... Navarra

PÁGINA DE PUBLICIDAD

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
David Villarejo,
Ruth Caravaca, Jorge García, Gonzalo Vega
Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones
Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Mercedes López, Sonia Ortega, Ana Antelo, Francisco Javier Cabal, Pablo Borrella, Daniel Lara, Juan Lara, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de ventas **Mayte Contreras**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefe de Publicidad **Rosa Juárez.**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Santiago de Compostela, 94, 8ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta. 28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental
TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 12/2007

Printed in Spain

Publicación controlada por **OJD**

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

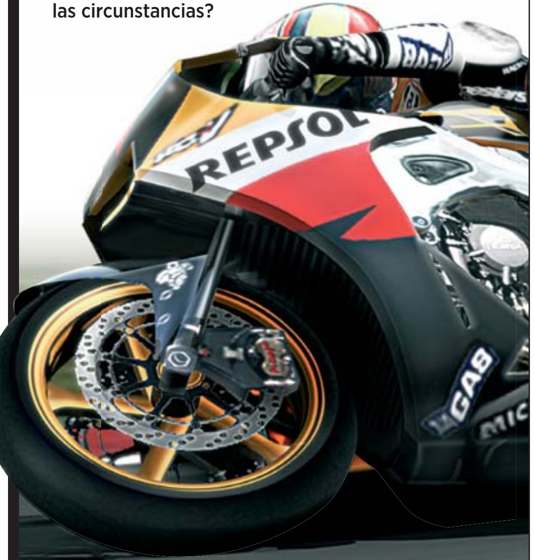
A LA VENTA EL **16** DE OCTUBRE

» AVANCE ESPECIAL
ASSASSIN'S CREED

Probamos en primicia el juego prácticamente acabado y te lo contamos todo sobre esta esperada y espectacular aventura ambientada en la época de las Terceras Cruzadas. ¡¡¡No te lo pierdas!!!

» NOVEDAD
MOTO GP '07

Capcom estrenará el mes que viene su primer simulador de motociclismo, un título que llegará actualizado (escuderías, pilotos, circuitos...) y que apostará por el realismo sobre todas las cosas. ¿Estará a la altura de las circunstancias?



» COMPARATIVA
PES 2008 VS FIFA 08

El derby de los simuladores de fútbol de consola se volverá a celebrar un año más el mes que viene... Y esta vez por partida doble, ya que tanto *PES* como *FIFA* debutarán en PS3. ¿Revalidará el título *PES 2008* o será superior *FIFA 08*? Con nuestra comparativa, saldremos de dudas...



STRANGLEHOLD

Ayudamos al rudo inspector Tequila a resolver su caso más complicado: consejos, técnicas de ataque, armas, extras, secretos, estrategias para vencer a los enemigos finales... Todo para que llegar al final sea un "paseo".

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Este mes no te vamos a ofrecer unas cuantas guías completas. Para esta ocasión hemos ideado unas fichas que podrás guardar en la caja de los juegos y que contienen trucos, guías y consejos, además de una carátula original, que te permitirán personalizar tus títulos como una colección en toda regla. Para disfrutarlas, sigue estas instrucciones:

FICHAS COLECCIONABLES PARA JUEGOS PS2

1 SEPARA LAS FICHAS.

Separa con cuidado las páginas del suplemento. Si utilizas un "cutter" y una regla, el corte te quedará más limpio. Ten cuidado de no pasarte de la banda amarilla. Da igual que te quede un poco de amarillo: tendrás ocasión de solucionarlo después.



2 RECORTA LA FICHA.

Repasa con cuidado el corte para quitar todo el amarillo sobrante de los cuatro lados de la ficha. Igual que antes, si usas una regla y un "cutter" te quedará mucho mejor que con unas tijeras, aunque si eres cuidadoso tampoco tendrás problemas.





3 ARCHÍVALA EN LA CAJA.

Y ya está. Abre del todo la caja del juego y guarda tu ficha colocándola encima de la carátula original. Ahora podrás consultar los trucos siempre que juegues, sin tener que buscarlos en algún número de la revista.



4 Y CON GUÍA DE REGALO.

Como habrás visto, estas fichas también contienen información en su reverso. Para consultar estas miniguías sólo tendrás que abrir la caja del juego y extraer la ficha.



God of War II

La ayuda "divina" que necesitas

La segunda aventura de Kratos encierra muchos secretos y extras que seguro no querrás perderte. Aquí te desvelamos todo lo que podrás conseguir si eres mejor que los dioses...


DESAFÍO DE LOS TITANES



TRAJE MERLUZO



PELÍCULAS

TESOROS

Una vez completado por primera vez el juego, entra en el apartado Tesoros del menú y podrás empezar a disfrutar de los primeros extras que has desbloqueado. A continuación, te explicamos en qué consisten estos primeros tesoros y cómo desbloquear los restantes. Ahí va:

Desafío de los Titanes

Con todas las técnicas de combate aprendidas a lo largo de la aventura, ahora tendrás que afrontar siete desafíos de lucha realmente trepidantes. Se desbloquea completando el juego en cualquier nivel.

Arena de los Hados

Un área de práctica de combate a la que sólo podrán acceder los mejores luchadores. Para desbloquearla necesitarás obtener el grado Titán en el "Desafío de los Titanes".

Películas del Juego

Contempla todas las escenas de vídeo del juego, tanto en alta resolución como en su orden original.

Modo Titán

Sólo para los jugadores más avanzados y habilidosos. Completa la aventura en cualquier nivel y podrás volver a rejugarla en este supremo modo de dificultad. No te va a resultar fácil...

Trajes Desbloqueables

Cumple los requisitos que te indicamos a continuación para desbloquear todos estos trajes extra:

- **Atenea:** Completa el juego en Modo Titán.
- **Odisea Oscura:** Completa el juego en Modo Dios.
- **General Kratos:** Colecciona los 20 ojos de cíclope.
- **Armadura Divina:** Obtén rango Dios en el Modo Desafío.
- **Merluzo de la guerra:** Completa el juego en cualquier dificultad.
- **Hércules:** Completa el juego en Modo Titán.
- **Armadura Hidra:** Completa el juego.

Urnas de Poder

Las cuatro urnas de poder te dotarán de nuevos poderes durante la segunda partida. Además, completando el "Desafío de los Titanes" pueden ser tuyas un par más.

- **Urna de Gaia:** Multiplica por 10 el valor de cada orbe que Kratos recoja.
- **Urna de las Gorgonas:** Kratos convierte a sus enemigos en piedra al golpearles.
- **Urna de Olimpo:** Dota a Kratos de poder mágico infinito.
- **Urna de Prometeo:** Al activarla, Kratos consigue Furia de Titanes infinitas. 3
- **Urna de los Hados:** Aumenta tu capacidad de realizar combos largos. Consíguela completando el "Desafío de los Titanes" en rango Mortal o superior.
- **Urna de Poseidón:** Acceso a la magia Furia de Poseidón del primer God of War. Se obtiene completando el "Desafío de los Titanes" en rango Espartano o superior.

Compañía **Sony** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

18

Review PlayManía nº 99
Guía en PlayManía nº 100











PS2 | AVENTURA DE ACCIÓN

God of War II



Play manía

AVENTURA DE ACCIÓN
PLAYSTATION 2



GOD OF WAR II

SONY

God of War II



Despojado de sus poderes divinos, un enfurecido Kratos busca venganza y se lanza a la conquista del Olimpo. Eso sí, por el camino será mejor que no olvide recoger todos los objetos que le harán más poderoso todavía. Aquí te indicamos dónde están:



URNAS DE PODER

» EL PALACIO DE RODAS

• Urna de Gaia

Cuando coloques la estatua del águila más allá de la puerta, pasa al otro lado y arrástrala al fondo del pasillo paralelo de tu derecha, colocándola debajo de los tres cofres que hay en el hueco de arriba. Destruye la estatua con un ataque fuerte, súbete al pedestal y usa el doble salto para alcanzar los cofres. El del centro tiene la urna de Gaia.

» SENDERO PETRIFICADO

• Urnas de las Gorgonas

En cuanto recibas el vellocino de oro, regresa al túnel de rayos verdes del episodio "El Río de los Olvidados" y pulsa L1 para repeler la segunda fila de rayos. Tras hacerlo aprieta el botón que aparezca en pantalla y se producirá una explosión. Dentro del boquete de la pared, verás un cofre con la urna.

» HACIA LAS TIERRAS BAJAS

• Urna del Olimpo

Tras conseguir la Lanza del Destino, arrastra la estatua de la esfera verde hasta la plataforma de la manivela. Mueve después la manivela hasta que la estatua quede mirando hacia el sur. Con la estatua de cara a la puerta, vuelve a arrastrarla hasta bajar con ella la rampa y sitúala al borde del estanque. Congela entonces el tiempo y corre a toda pastilla en dirección hacia la plataforma retráctil que se encuentra junto a la gran estatua de la entrada. Al estar congelado el tiempo, podrás alcanzar los cofres del fondo sin que las rejas se cierren. El cofre central contiene la urna del Olimpo.

» DENTRO DEL PODEROSO TITÁN

• Urna de Prometeo

Tras abandonar la cueva de las colmenas y ver de perfil al Titán, escala por el siguiente techo y acércate a la primera estalactita, la oscura. Destrózala a golpes y descubrirás un hueco en el techo por el que puedes entrar. Allí dentro te harás con un buen número de orbes rojos y con la ansiada urna. Esta es la última de las cuatro urnas que puedes conseguir durante el juego. Las restantes serán tuyas completando el "Desafío de los Titanes".

OJOS DE GORGONA

• Murallas Orientales

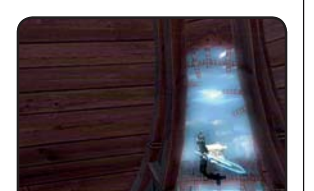
1. Desde el balcón circular superior, trepa por la pared enmallada.

• La Caverna de la mano

2. Baja por la pared de hielo a la derecha.

• Fuego del Olimpo

3. Junto al puente derruido y el muro escalable, encontrarás un cofre. Ábrelo.



OJO DE GORGONA 2

• Fuego del Olimpo II

4. Hay una luz blanca sobre el puente roto. Dispara una flecha y verás un gancho. Impúlsate al otro lado.

5. Junto al puente roto hay otra cadena. Baja por ella a una caverna.

• Los Acantilados de Laquesis

6. Tras el vídeo en el puente, date la vuelta y ve por la parte derecha del balconcillo que rodea la muralla.





OJO DE GORGONA 4

• El Jardín de Laquesis

7. Tras librarte de las sirenas, sube por la cadena central. Arriba, gírate y descubrirás un par de cofres al fondo.

• Las Riendas de los Corceles

8. Tras meter la llave en la fuente de energía verde, baja por las escaleras cercanas y encontrarás el cofre con el octavo ojo.

OJO DE GORGONA 7

OJO DE GORGONA 9

• Los Ataques Divinos

9. Al salir a la terraza y subir al muro, busca un balcón hacia la izquierda. Allí hay un cofre.

10. Antes de mover la palanca del templo de la estatua, ve hasta el fondo y verás dos cofres cerca del botón móvil.

• Jardines Exteriores

11. Tras cruzar el puente y ver el vídeo, ve al balcón de la derecha.

• Junto al Templo de Euriale

12. Al utilizar la llave y cruzar la puerta, busca un cofre en el rincón derecho.



OJO DE GORGONA 11

• Las Ruinas de los Malvados

13. Tras superar la charca de lava, sube por la escalerilla derecha. Arriba, ve por la liana y alcanzarás un saliente.

14. En la estancia circular de tres puertas, ponte en el centro y dispara una flecha a la enredadera arriba a la derecha sobre dos cofres. Usa la luz que aparezca para engancharte.

• El Sendero Petrificado

15. Tras vencer a las medusas, sube por las rocas hasta otra rueda que destrozar con tu martillo. Revelarás un recoveco con el ojo.

OJO DE GORGONA 16

• Visita de las Tierras Bajas

16. Al bajar con el ascensor al 2º sótano, súbete a él e ízalo unos metros. Vuelve a bajar y descubrirás una portezuela en el tronco de piedra. Ábrela y encontrarás el ojo.

• El Sendero Petrificado

17. Después de mover la manivela junto a las luces rojas, destroza el portón con grietas y busca un cofre.

• Catacumbas de los Caídos

18. Al regresar al atrio del destino, ve de nuevo al pantano de los olvidados y verás 2 cofres junto al río de la lava.

PLUMAS DE FÉNIX

• Prisión Cavernosa de Tifón

1. En la caverna hay un cofre tras unas rejas. Cruza el barranco con la cuerda, baja y usa el gancho manteniendo R1.

• Fuego del Olimpo II

2. Junto al puente roto hay una pared granulada. Sube a la cueva izquierda.

• Acantilados de Laquesis

3. Antes de subir por la escalerilla, ve al otro extremo del balcón.

• Los Corceles del Tiempo

4. Al obtener la Furia de Cronos y grabar, baja por la rampa de la derecha.

• Los Estanques Divinos

5. Cuando bajes por la pared al saliente inferior, ve a la derecha y baja más. Destroza las rocas y entra en la cueva.

6. Antes de mover la palanca del templo, ve al fondo y abre los cofres.

PLUMA DE FÉNIX 3

7. Tras seccionar la cabeza de la estatua, baja al saliente de la izquierda.

• El Sendero Petrificado

8. Cuando el rodillo se atasque, avanza y descubrirás dos cofres en un hueco.

• Visitas de las tierras Bajas

9. Al bajar al 2º sótano, verás un escudo en relieve en la pared. Destrózalo.

• Huida del Templo

10. Tras derrotar al 2º minotauro, retrocede y sube por la cuerda lateral.

• El Patio de Atropos

11. Al subir al balcón del patio, ve por la viga izquierda a las terrazas del otro lado. La de la izquierda tiene un cofre.

• El Borde de la Creación

12. Tras alcanzar la primera plataforma, déjate caer a la derecha a un saliente.



PLUMA DE FÉNIX 8

• Hacia las Tierras Bajas

13. En el cofre que está al lado del que esconde la Urna de Olimpo secreta.

• El Rostro del Atlas

14. Tras vencer al minotauro y subir a la caverna, verás a tu izquierda un saliente con dos cofres. Planea hasta allí.

• Auditorio Este

15. Tras congelar el tiempo y alcanzar la terraza por donde sale el vapor, gira a tu derecha y entra en una sala.

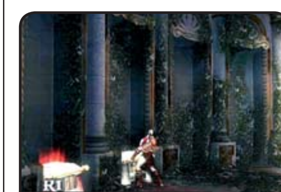
• Sacrificio a los Hados

16. En el jardín, mira a tu izquierda.

17. Usa la estatua del águila y descongela la pared a la izquierda de la entrada.

•Entrada en el Inframundo

18. Al abandonar la plataforma y ver cómo el techo se desploma, gírate a la derecha y verás dos cofres.



PLUMA DE FÉNIX 16

Kingdom Hearts II

Minijuegos de magia y humor

Además de la aventura principal, encontrarás diversos minijuegos a lo largo del juego de los que podrás disfrutar siempre que quieras para divertirte un rato.

DELIRIO CALLEJERO

ESTILO LIBRE

MOTO DE LUZ

VILLA CREPÚSCULO

Delirio Callejero

Dónde: habla con la chica junto a la tienda de objetos de Wantz en la Calle del Mercado: Altos de la Estación.
Qué hay que hacer: practicar con el monopatín y conseguir 1000 puntos.

Struggle

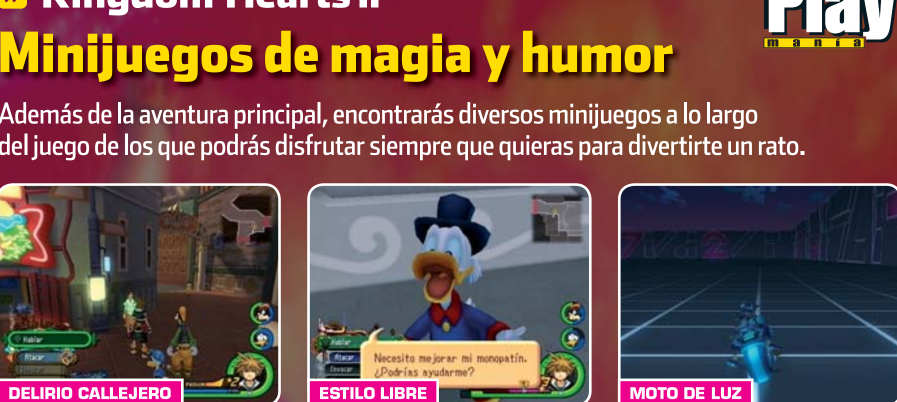
Dónde: en el tablón del solar deportivo.
Qué hay que hacer: pelear contra Hayner, después contra Setzer (tras haber vencido 10 veces a Hayner) y contra Seifer, tras vencer 10 veces a Setzer.

BASTIÓN HUECO

Estilo Libre

Dónde: habla con el Tío Gilito en la plaza del mercado.
Qué hay que hacer: practicar con el monopatín y terminar con al menos 200 puntos.

COMBATE CONTRA SEPHIROTH



Dónde: en las Oscuras Profundidades, la siguiente pantalla a donde te enfrentaste a los 1000 sincorazón.
Qué hay que hacer: pelear con él a muerte. Lo harás solo y sin magias, ni invocaciones ni fusiones. Procura venir al menos con nivel 65-70 (él tiene 3000 puntos de vitalidad, así que prepárate para un combate muuuyyy largo).
Si le ganas, conseguirás como recompensa la llave-espada Fenrir y un Indicador de Fusión +1.

PORT ROYAL

Contrarreloj

Dónde: en el Baluarte, habla con Will.
Qué hay que hacer: coger los 23 cristales que aparecen en orden secuencial en 40 segundos usando el monopatín.

AGRABAH

Patín de Arena

Dónde: en la tienda del mercader, habla con él.
Qué hay que hacer: patinar rápidamente durante 30 segundos por toda la ciudad recogiendo los 40 cristales según aparecen, (al igual que en Port Royal), y acabar al menos con 10 puntos para poder superar el juego.

Alfombra Mágica

Dónde: examina la losa de piedra que está en la cámara en ruinas, al fondo del todo.
Qué hay que hacer: supera la ruta por la que pasas volando con la alfombra golpeando enemigos y consigue 65 puntos al acabar.

CIUDAD DE HALLOWEEN

Envuelve Regalos

Dónde: en el taller de Santa Claus. Habla con el duende de la segunda planta.
Qué hay que hacer: envolver en 60 segundos la mayor cantidad de regalos disparándolos a las cajas. Conseguir 150 puntos.

TALLER DELIRANTE

Dónde: habla con Lock en la colina de Navidad.
Qué hay que hacer: tienes 30 segundos para realizar acrobacias con el monopatín y conseguir 1000 puntos.

ESPACIO PARANOICO

Moto de Luz

Dónde: en el ordenador de la celda, al entrar en este mundo.
Qué hay que hacer: tienes que vencer a 30 sincorazón para escapar de aquí y terminar con 30 puntos.

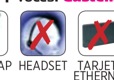
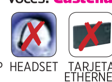
Compañía **Square Enix** | Género **Rol de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

12+

Review PlayManía nº 93
Guía en PlayManía nº 94







DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

PS2 | ROL DE ACCIÓN

Kingdom Hearts II



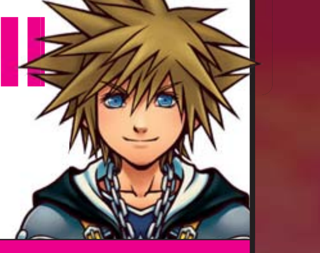
PlayManía

ROL DE ACCIÓN
PLAYSTATION 2

KINGDOM HEARTS II

SQUARE ENIX

Kingdom Hearts II



Si durante la aventura te apetece "descansar" un poco y quieres pasar un buen rato, no dudes en disfrutar de diferentes minijuegos que, además, te servirán para completar el 100% del juego y ver el sorprendente final secreto. Así que ya sabes, toma buena nota...

BOSQUE DE LOS 100 ACRES

Tras la primera visita a este mundo y ya con las Páginas Arrancadas del libro en nuestro poder, 5 en total, podremos volver aquí a disfrutar de diferentes minijuegos con Winnie the Pooh y sus amigos. Para ello, bastará con entrar en el libro de Winnie desde la casa de Merlín.

» VISITA 1

Entra en esa página, a la izquierda dentro del libro de Winnie the Pooh y llegarás a la casa de Piglet. Después del vídeo, **ve a la rama donde cuelga Piglet**. Pulsa ▲ para usar el Comando de Reacción y, tras el vídeo, tendrá lugar un evento.

Un Rescate Tormentoso

Tienes que **golpear los objetos que aparezcan en pantalla** mientras mueves el globo con el stick para evitarlos. Si te acercas a un remolino y pulsas ▲ cuando esté disponible el Comando de Reacción, limpiarás la pantalla de objetos. Si alguno te alcanza Pooh se caerá de tus brazos, así que tendrás que moverte hasta él y pulsar de nuevo ▲ para recogerlo. Cuando llegues junto a Piglet, usa el Comando de Reacción para salvarle.

» VISITA 2

Dirígete hacia el grupo donde está Pooh y saltará otro vídeo.



VISITA 1

Tobogán de Miel

Tienes que llegar al final de la carrera antes de que la barra de vida de Pooh se reduzca a cero. Para ello, esquiva todos los obstáculos que aparecerán moviéndote a izquierda o derecha. Además, por el camino podrás coger esferas de miel, las cuales también te indicarán el camino. Si chocas con algo y pierdes de vista a Pooh, acércate a él lo más rápido posible y pulsa ▲ cuando te lo indiquen para volver a cogerle. Si mantienes pulsado ■, te moverás más rápido, recuérdalo.

» VISITA 3

Entra en la zona añadida a la izquierda y habla con Tigger.

Brincos y Globos

Tienes que saltar sobre los globos hasta reventar el número indicado. Los más grandes cuesta romperlos más, pero saltando sobre ellos subirás más alto.

Tras el evento, otra escena y volveremos a casa de Merlín. Entra de nuevo en el libro y ve a la Cueva Tenebrosa, donde, tras hablar con el canguro, empezará otro evento.

La Expedición

Tienes que encontrar a Pooh, que se ha escondido en la cueva.



VISITA 2

Tienes tres minutos y, además, te acompañará el resto del grupo, a los cuales tendrás que ir indicando que paren o que se muevan. Si te alejas mucho es posible que tengas que volver a por alguno de ellos que se ha quedado rezagado. Además, la barra de ánimo se irá gastando, y si se queda vacía tus amigos se asustarán, por lo que tendrás que acercarte a ellos y pulsar ▲ para calmarlos y volver a llenar la barra. Y también seremos atacados rocas que caen, abejas... intenta adelantarte un poco al resto para despejar el camino y que no se retrasen mucho. **Pooh se encuentra al final del segundo camino a la izquierda en el claro de la cueva**. Cuando le encuentres, habla con él. Tras las escenas recibirás como recompensa la llave-espada Dulces Recuerdos y el mapa de la Cueva.

» VISITA 4

Ve a la nueva zona que ha aparecido, busca a Pooh y habla con él para iniciar otro evento.

El Tarro de Miel

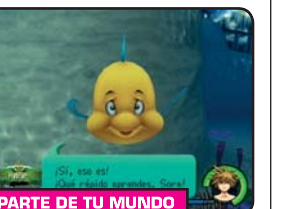
Tienes que sacar la cabeza de Pooh del tarro, y es tan simple como pulsar dos veces ▲ y listo.

Tras ayudar a Pooh, obtendremos Cura Elemental y un Orichalcum+.



VISITA 3

ATLÁNTICA



PARTE DE TU MUNDO

BAJO EL MAR

AMANECER DE UN NUEVO DÍA

» DIVERSIÓN SUBMARINA

Por cada excelente que consigas obtendrás una Nota y necesitas tres al final de la canción.

» PARTE DE TU MUNDO

Habla con Flounder. Ahora necesitas 5 Excelentes (o más) seguidos.

» BAJO EL MAR

Habla con Sebastián y responde que quieres practicar. Tienes que animar a Ariel durante la canción, así que tendrás que pulsar ■ cuando el botón de reacción muestre a Ariel y ganar puntos de esta forma.

» LA VENGANZA DE ÚRSULA

Habla con Ariel y elige la 2ª respuesta. Tras el vídeo, habla con Sebastián y elige de igual modo la 2ª respuesta. Contra Úrsula, además del círculo de anteriores eventos donde hay que pulsar ✖ o ▲ en la zona amarilla, también aparecerá un círculo con una barra de color morado. En el momento que aparezca, hay que machacar sin parar la ✖ para quitarle vida a la villana. Al vaciar esa barra, acabaremos con ella.

» AMANECER DE UN NUEVO DÍA

Habla con Sebastián y elige la 2ª opción. El objetivo es conseguir 30.000 puntos. Todas las barras de los anteriores eventos se mezclarán aquí.

COLISEO DEL OLIMPO

» COPA PÁNICO Y DOLOR

Debes tener al menos nivel 20 para afrontar las cuatro rondas de combates de este torneo. Como recompensa conseguirás un Anillo Afortunado y una Roca Serena.

» COPA CERBERO

10 asaltos en los que Sora peleará solo y con límite de tiempo, aunque se añadirán 15 segundos por asalto. Como premio recibirás el Bastón Dragón Naciente y el Cinto Protector.

» COPA TITÁN

Premio: Escudo de Genji y Anillo Talentoso.

Tienes una barra de daño. Sora peleará solo y **sólo podrá recibir 500 puntos de daño en las 10 rondas** que tendrá que superar.

COPA TITÁN

» C. DIOSA DEL DESTINO

Premio: Llave espada Emblema Fatal y Orichalcum+.

Cada una de las 10 rondas tiene sus propias reglas, algunas van por tiempo, otras por daño, otras son en total oscuridad...

» C. LEÓN Y YUFFIE

Parecida a las anteriores, pero los enemigos son más difíciles de derrotar.

» C. PARADOJA CERBERO

Tienes 5 minutos para vencer a Cerbero, aunque conseguirás 15 segundos adicionales por cada asalto.



COPA PARADOJA CERBERO

» C PARADOJA TITÁN

De nuevo **Sora tendrá que pelear en solitario y con la barra con 500 puntos de daño**.

» C. PARADOJA HADES

Premio: Copa Trofeo Hades

Un combate muy difícil incluso si tienes nivel 99. Son **50 rondas divididas en bloques de 10 en cuyo último asalto vendrá un jefe**. Cada serie tendrá sus propias reglas. En los combates en los que no haya tiempo límite, usa el ataque súbito cuando puedas para huir de tus enemigos y para atacar recurre al ataque límite Trío, las invocaciones si se puede y cuidado en los combates en los que cuentan los puntos de daño.





COPA PARADOJA HADES

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2

Cómo ser el mejor luchador

Play manía

Para ser el mejor en el universo "Dragon Ball" hay que conocer a fondo todas las técnicas y movimientos especiales de cada personaje. Justo lo que te contamos a continuación.

DESPLAZAMIENTOS

DEFENSA

ENERGÍA

MOVIMIENTOS SUPER SAIYANOS

Desplazamientos:
- Ejecución: stick izquierdo, R1, R2, ✖.
- Variaciones: Elévate con R1, desciende con R2 y desplázate rápidamente con R1.

Fijar al adversario:
- Ejecución: L1
- Variaciones: Con L1 + ⬇ anularás la fijación. Con L1 y ⬆ tu personaje se burlará del rival.

Defensa:
- Ejecución: ●
- Variaciones: Pulsa ● cuando vaya a impactar el ataque para teletransportarte. Si te lanza una bola Ki sencilla se la devolverás. Si pulsas la misma dirección que el ataque bloquearás su ataque y te permitirá contraatacar.

Energía:
- Ejecución: L2.
- Utilidad: Aumentar tu energía Ki te permite ejecutar movimientos especiales. Mientras te concentras para recargar no podrás defenderte.

Acometida Dragón:
- Ejecución: L2 + ✖
- Utilidad: Tu personaje se lanzará contra tu adversario para sorprenderle y, por ejemplo, cortar de raíz un golpe especial que esté preparando en ese momento tu rival.

Lanzar:
- Ejecución: ⬆ + ✖, ■ (pulsado)
- Variaciones: Si tu personaje es el lanzado, pulsa ⬆ o ⬇ para frenarte.

Persecución Dragón:
- Ejecución: ■ (pulsado), ✖ y ■.
- Variaciones: Debes ser muy rápido a la hora de pulsar los botones para que te salga bien.

Golpes y Combos:
- Ejecución: ■, ▲ y ●.
- Variaciones: En "Opciones" están todos los combos.

Bola de Ki:
- Ejecución: ▲
- Variaciones: Según pulses el botón lanzarás la energía Ki de diversas formas. Si pulsas repetidamente ▲ lanzarás varias bolas y si lo mantienes pulsado emitirás una única bola más potente.

Golpes especiales:
- Ejecución: L2 + ▲ + ⬅, ⬆, ⬇ o ➡.
- Variaciones: Para evadirte de ellos utiliza el movimiento rápido (✖). Según el luchador, quizá necesites pulsar ▲ un par de segundos para aumentar su potencia. Si tienes la energía al máximo, pulsa L2 + ▲ + ⬇ para ejecutar el golpe más potente del luchador.

Cambio:
- Ejecución: L2 + R3 +L3.
- Utilidad: Cuando la barra de equipo se llene, podrás cambiar de personaje en mitad de la batalla.

Transformación:
- Ejecución: R3 + dirección
- Variaciones: Pulsa R3 + ⬆, ➡ o ⬅ para mutar. Para regresar a la forma original, pulsa R3 + ⬇.

Compañía **Bandai Namco** | Género **Lucha** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

12+

Review PlayManía nº 95
Guía en PlayManía nº 97

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

PS2 | LUCHA

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2




Play manía

LUCHA
PLAYSTATION 2

Dragon Ball Z
Budokai
Tenkaichi 2

Bandai Namco Games

DBZ Budokai Tenkaichi 2



130 luchadores son muchos luchadores ¿verdad? Y más si tenemos en cuenta que hacerse con todos ellos no es nada fácil… Al menos sin la ayuda de esta minificha, donde te damos las claves para encontrarlos absolutamente a todos los personajes del juego. ¿A qué esperas?

PERSONAJES DESBLOQUEABLES

» POR COMBINACIÓN

- **Abuelo de Gohan:** pupilo del maestro Roshi + máscara de zorro.
- **Androide nº 13:** odio + ordenador.
- **Androide nº 13 fusionado:** Androide nº 13 + partes de nº 13 y 14.
- **Bojack:** sin sellar + Guerrero galáctico.
- **Broly:** Hijo de Paragas + odio de Goku.
- **Broly Super Saiyan Legendario:** Super Saiyan Broly + rompiendo el límite.
- **Broly Super Saiyan:** combina Broly + Super Saiyan.
- **Bu endemoniado:** Bola de canon endemoniada + Buu maligno.
- **Bu Maligno (endemoniado):** pistola de humanos de chicle + Bu maligno.
- **Gran Mono Turles:** bola poder + Turles.
- **Gran Mono Vegeta:** bola de poder + Vegeta (con explorador).
- **Frieezer poder total:** Frieezer forma final + Super transformación.
- **General Tao:** Hermanos del ermitaño Crane + Memorial de campaña.
- **Hildegarn:** mitad superior + mitad inferior de Hildegarn.
- **Janemba:** demonio Saike + mala energía de la gente.
- **Kibitoshin:** Kibito + Kai Supremo.
- **Lord Slug gigante:** Slug + forma gigante.
- **Lord Slug:** Namekiano + Mutación.
- **Maestro Roshi poder completo:** Maestro Roshi + seriedad.
- **Mecha Frieezer:** Cirujía Remodeladora + Poder al 100% de Freezer.
- **Metal Cooler:** Gran Estrella + Cooler.
- **Monster Zarbon:** Sello roto + Zarbon.
- **Sauzer:** Tropa armada + Secuaz de Cooler.
- **Super Androide nº 17:** HFIL luchador nº 17 + androide nº 17.
- **Super Baby 1:** Niño Vegeta + Saiyan inferior.
- **Super Baby 2:** Super Baby 1 + poder inferior.
- **Super Buu Gohan absorbido:** absorbido Gohan + Super Bu.
- **Super Buu Gotenks absorbido:** absorbido Gotenks + Super Bu.
- **Super Garlick Jr.:** Forma gigante + Garlick Jr.
- **Super Janemba:** Janemba + ultima transformación.
- **Super Célula forma perfecta:** bomba suicida + forma perfecta.
- **Super Bu Gohan:** Gohan absorbido + Buu endemoniado.
- **Super Bu Gotenks:** Gotenks Absorbido + Bu endemoniado.
- **Super Yi-Shin-Long:** Syn Shenron + última bola de dragón.
- **Syn Shenron:** Dragón demonio + energía negativa.
- **Turles:** Saiyan inferior + fruto árbol del poder.
- **Vegeta Niño:** Vegeta forma 2ª + Baby.
- **Zangya:** Flores demonio + guerrero galáctico.

» POR SUPERVIVENCIA

- **Super Saiyan Gohan (niño)**
  A quién: Célula Jr .
  Dónde: Saga Androides.

» POR DERROTA DIRECTA

- **Célula 1ª Forma**
  Con quién: nº 17 y Piccolo.
  Dónde: Saga Androides.
- **Célula 2ª Forma**
  Con quién: Trunks y S. Saiyan Vegeta.
  Dónde: Saga Androides.
- **Célula forma perfecta**
  Con quién: Gohan Super Saiyan (niño).
  Dónde: Saga Androides.
- **Dodoria**
  Con quién: Indiferente.
  Dónde: Saga Freezer.
- **Dr.Gero**
  Con quién: Krillin.
  Dónde: Saga Androides.
- **Frieezer**
  Con quién: Indiferente.
  Dónde: Saga Freezer.
- **Frieezer 2ª forma**
  Con quién: Vegeta, Krillin y Gohan.
  Dónde: Saga Freezer.
- **Frieezer 3ª forma**
  Con quién: Piccolo, Krillin y Gohan.
  Dónde: Saga Freezer.
- **Frieezer forma Final**
  Con quién: Goku.
  Donde: Saga Frieezer.
- **Guldo**
  Con quién: Vegeta, Gohan y Krillin.
  Dónde: Saga Frieezer.
- **General demonio Dabra**
  Con quién: Kaiyoshin.
  Dónde: Saga Monstruo Bu.
- **Nappa**
  Con quién: Indiferente.
  Dónde: Saga Saiyan.
- **Pequeño Bu**
  Con quién: Goku.
  Dónde: Saga Monstruo Bu.
- **Pikkon**
  Con quién: Goku.
  Dónde: Saga Fusión Renacida.
- **Raditz**
  Con quién: Indiferente.
  Dónde: Saga Saiyan.
- **Recoome**
  Con quién: Goku y Vegeta.
  Dónde: Saga Frieezer.
- **Super Bu**
  Con quién: Gohan definitivo.
  Dónde: Saga Monstruo Bu.
- **Super Saiyan Gohan**
  Con quién: Trunks.
  Dónde: Saga Futuro de Trunks.
- **Super Saiyan Vegeta 2ª forma.**
  Con quién: Trunks niño Super Saiyan.
  Dónde: Saga Monstruo Bu.

» DERROTA INDIRECTA

- **Bardock**
  A quién: Lord Slug.
  Con quién: Indiferente.
  Dónde: Saga Lord Slug.
- **Burter**
  A quién: a él y a Jeice.
  Con quién: Goku.
  Dónde: Saga Frieezer.
- **Capitán Ginyu**
  A quién: Jeice y a Goku.
  Con quién: Vegeta, Krillin y Gohan .
  Dónde: Saga Frieezer.
- **Célula Jr**
  A quién: los 5x Celulas Jr.
  Con quién: Gohan S. Saiyan (niño).
  Dónde: Saga Androides.
- **Goku niño**
  A quién: abuelo de Gohan.
  Con quién: Goku.
  Dónde: Saga Rivales del Destino.
- **Gohan definitivo**
  A quién: Super Bu.
  Con quién: Gotenks.
  Dónde: Saga Monstruo Bu.
- **Gran Saiyaman**
  A quién: Zangia.
  Con quién: Joven Gohan.
  Dónde: Saga Bojak Desatado.
- **Gran Saiyaman 2**
  A quién: Broly Sup. Saiyan Legendario.
  Con quién: Gohan.
  Dónde: Saga Broly 2º asalto.
- **Jeice**
  A quién: Goku y Jeice.
  Con quién: Vegeta, Krillin y Gohan.
  Dónde: Saga Freezer.
- **Kaiyoshin**
  A quién: Androide nº 18.
  Con quién: Mr. Satán.
  Dónde: Saga Monstruo Bu.
- **Mr. Satán**
  A quién: Célula forma Perfecta.
  Con quién: Super Trunks.
  Dónde: Saga Androides.
- **Maestro Roshi**
  A quién: Raditz. **Con quién:** Goku.
  Dónde: Saga Saiyan.
- **Super Saiyan Goku**
  A quién: Frieezer. **Con quién:** Piccolo, Krillin y Gohan. **Dónde:** Saga Freezer.
- **Super Saiyan Trunks (espada)**
  A quién: Nº 17. **Con quién:** Gohan.
  Dónde: Saga el Futuro de Trunks.
- **Super Saiyan Gohan (niño)**
  A quién: Célula forma perfecta.
  Con quién: Super Trunks.
  Dónde: Saga Androides.
- **Super Saiyan Trunks**
  A quién: Célula 2ª Forma.
  Con quién: Ten Shin Hans.
  Dónde: Saga Androides.
- **Super Saiyan Vegeta**
  A quién: Metal Cooler.
  Con quién: Goku Super Saiyan.
  Dónde: Saga el Regreso de Cooler.
- **Super Trunks**
  A quién: Célula forma perfecta.
  Con quién: Super Vegeta.
  Dónde: Saga Androides.
- **Super Vegeta**
  A quién: Célula 2ª Forma.
  Con quién: Ten Shin Han.
  Dónde: Saga Androides.
- **Super Saiyan Goten**
  A quién: Tao Pai Pai.
  Con quién: Videl y Gran Saiyaman.
  Dónde: Saga Monstruo Bu.
- **Super Saiyan Trunks niño**
  A quién: Tao Pai Pai.
  Con quién: Videl y Gran Saiyaman.
  Dónde: Saga Monstruo Bu.
- **Soldado de Freezer**
  A quién: Cui. **Con quién:** Vegeta (con explorador). **Dónde:** Saga Freezer.
- **Super Saiyan Goku 2**
  A quién: Monstruo Bu.
  Con quién: Kaiyoshin.
  Dónde: Saga Monstruo Bu.
- **Super Saiyan Goku 3**
  A quién: Monstruo Bu.
  Con quién: Vegeta Maligno.
  Dónde: Saga Monstruo Bu.
- **Super Saiyan Goku 3**
  A quién: Indiferente.
  Con quién: Super Baby 2.
  Dónde: Saga Baby la venganza.
- **Super Gotenks**
  A quién: Maligno Bu.
  Con quién: Monstruo Bu.
  Dónde: Saga Monstruo Bu.
- **Super Gotenks 3**
  A quién: Super Bu.
  Con quién: Trunks niño.
  Dónde: Saga Monstruo Bu.
- **Super Gogeta**
  A quién: Janemba.
  Con quién: Pikkon.
  Dónde: Saga Fusión Renacida.
- **Super Saiyan Vegeta 4**
  A quién: Super Yi-shing-long.
  Con quién: Indiferente.
  Dónde: Saga Demonio de Dragón.
- **Super Saiyan Gogeta 4**
  A quién: Omega Shenron.
  Con quién: Indiferente.
  Dónde: Saga Demonio de Dragón.
- **Super Saiyan Gohan 2**
  A quién: Androide nº 18.
  Con quién: Mr. Satán.
  Dónde: Saga Monstruo Bu.
- **Super Saiyan Vegeta 2**
  A quién: Super Bu.
  Con quién: Goku.
  Dónde: Saga Monstruo Bu.
- **Tapion: Derrótalo**
  A quién: Indiferente.
  Con quién: Trunks y Goten.
  Dónde: Saga La ira del Dragon.
- **Vegeta**
  A quién: Metal Cooler.
  Con quién: Goku Super Saiyan.
  Dónde: Saga el Regreso de Cooler.
- **Vegeta 2ª forma**
  A quién: Super Saiyan Vegeta 2ª forma.
  Con quién: Trunks niño Super Saiyan.
  Dónde: Saga Monstruo Bu.
- **Vegeta Maligno**
  A quién: Monstruo Bu. **Con quién:** Kaiyoshin. **Dónde:** Saga Monstruo Bu.
- **Vegetto y Super Vegetto**
  A quién: Super Bu.
  Con quién: Goku y Vegeta.
  Dónde: Saga Monstruo Bu.
- **Yajirobai**
  A quién: Gran Mono Gohan. **Con quién:** Piccolo. **Dónde:** Saga Saiyan



PLUMA DE FÉNIX 3

PLUMA DE FÉNIX 8



PLUMA DE FÉNIX 16

Pro Evolution Soccer 6

Equipos como los de verdad

¿Cómo? ¿Qué te suenan a chino los nombres de los jugadores en la tienda PES? Tranquilo, aquí estamos nosotros para darte las equivalencias correctas.





PÁGINA 1
Keytori: Kerlon / Law Kit: Roy Keane / Furipaso: Philips / Rona Kira: Roger Milla / Mowkerai: Mostovoi / Al Aumera: A. Aguinaga / Boramikki: Boksic / Reylack: Redknapp / Semini: Sensini / Iwam Russel: Ian Rush / Islero: Hierro / Salsalo: Zamorano / Huno Sametz: / Hugo Sanchez / Elcherino: Eusebio

PÁGINA 2
Enbuler: Elber / Elimelto : Edmundo / Efervoltz: Effenberg / Scireni: Scifo / Froequertoli: Francescoli / Bkhalin: Blokhin / Ganarrin: Garrincha / Kayukin: Karpin / Carl Anagleko: Carlos Alberto / Verdonan: Valderrama / Guarzo Nerla: Gustavo Nery / Camirra: Caniggia / Coul Lomer: Claudio Lopez / Cruz Rorez: C. Rodriguez

PÁGINA 3
Hanue: Hagi / Potelk: Popescu / Durlmints: Dalglish / Korthe: Kocsis / Dari Sinpa: Dario Silva / Zarmec: Zahovic / Sagatz: Salas / Lirazel: Lizarazu / Gianpaas: Giannini / Jil Paniska: Juninho Paulista / Wiego: Weah / Benuki: Best / Gulangiala: Guardiola / Bohren: Boban

PÁGINA 4
Sforga: Sforza / Sagaf: Franklin Salas / Seiron: Sergi / Shurak: Suker / De Squeran: Di Stefano / Siljome: Simeone / Dely Run: Dennis Law / Sarteric: Savicevic / Djerac: Dzajic / Ladane: Ravelli / Iemona: Yeboah / Burnolen: Brolin / Stjanoric: Stojkovic / Morteno: Montero

PÁGINA 5
Parl Salsa: Paulo Sousa / Balthan Low: Vagner Love / Pal Arselon: P. Den Vessio: ? / Andersson / Elkama: Mboma / Balanov: Balakov / Froma: Fran / Shirawtel: Schemichel / Lemtiel: Lentini / Caremeli: Cavenaghi / Pursel: Puskas / Bussarana: Butragueno / Landroam: Brian Laudrup / Fil Da Buuni: F. De Boer

PÁGINA 6
Skorimilov: Stoichkov / Alna: Adu / Mirakenic: Mijatovic / Brander: Bremner / Hoeitor: Hassler / Kena Antenon: K. Andersson / Cardoro: Cardoso / Barool: Bakero / Chimral: Chilavert / Higore: Higuita / Rozerio: Romario / Calmen: Campos / Mile Healy: Mark Hughes / Simane: Simone

PÁGINA 7
Vunlersen: Vonlathan / Orhaimnalz: Overmars / Dairsell: Desailly / Dalshir: Dahlin / Mil Landelef: Michael Laudrup / Djiutaleff: Djorkaeff / Sortund: Skoglund? / Le Tecela: Le Tissier / Rootz Eliquelo: Luis Enrique / Yalem: Yashin / Shiare: Shearer / Bemkap: Bergkamp / Alele: Azizi / Azpnira: Asprilla

PÁGINA 8
Silawten: Simonsen / Hejumok: Herzog / Betlav: Belanov / Emnejaer: Elkjaer / Girocani: Giovanni / Djeraigho: Djaminha / Selce Colerton: Sergio Conceicao / Begrstaron: Beguiristain

PÁGINA 9
Barcao: Falcao / Remoole: Revivo / Hecarro: Henao / Pursari: Protti / Bonsak: Boniek / Vueton: Veron / Maycao: Magrao / Marrius: Matthews / Fule: Foe / Pjiromel: Preud'homme / Lulu Serian: Luis Suarez / Ragli: Radebe / Runan Dona: Ruben Sosa / Derrai: Dugarry

PÁGINA 10
Ron Da buuni: R. De Boer / Cartoni: Carboni / Minilovic: Mihajlovic / Ramaeno: Ravenelli / Jernisch: Jeremies / Prosimeski: Prosinecki / Tareski: Tassotti / Janlu: Jardel / Joy Corsa: Jorge Costa / Saint Dengalo: S. Delgado

PÁGINA 11
Hinterfern: Winterburn / Pettscho: Pessotto / Ambletone: Anderton / Potequino: Pochettino / Olovto: Onopko / Wlect: West/ Sondoh: Songo'O

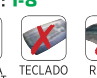
PÁGINA 12
Fsow: Flo / Deliuton: Denilson / Bolsic: Balic / Malo Sila: Mauro Silva / Malquin: Martín

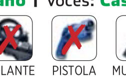
Compañía **Konami** | Género **Deportivo** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-8**

3+

Review PlayManía nº 94
Guía en Guías y Trucos nº 45










DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

PS2 | DEPORTIVO

Pro Evolution Soccer 6

PlayManía

DEPORTIVO
PLAYSTATION 2

PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER

KONAMI

Pro Evolution Soccer 6




Aunque la nueva temporada ya ha comenzado, pues volver a revivir el pasado campeonato de fútbol para ir calentando y demostrar nuevamente que eres el "rey" en el campo. Para que no te cueste demasiado, aquí tienes la lista de movimientos:

MOVIMIENTOS

» BÁSICOS

- **Sprint:** mantén presionada una dirección + R1.
- **Cambio de jugador:** L1.
- **Pisa el balón:** suelta todos los botones y pulsa R1.
- **Adelanta el balón:** L1 + R1.
- **Control con el pecho:** R2 al recibir el balón por el aire.
- **Deja pasar el balón:** R1.
- **De cara a la portería:** R2.
- **Manejo previo a la recepción del balón:** R1 + R2.
- **Retroceso de balón:** R2 + ⬅.
- **Reducir la velocidad:** R2.
- **Cancelar el movimiento:** R1 + R2.

» EN DEFENSA: ENTRADAS

1- Pressing

- **Ejecución:** ✖
- **Descripción:** es la forma más eficaz de quitarle el balón a un oponente. Eso sí, si presionas en exceso o a destiempo pueden pitarte falta, aunque nunca te sacarán tarjeta por una entrada tan "suave".

2- Entrada al suelo

- **Ejecución:** ●
- **Descripción:** si ves que el delantero es más rápido que tu defensa, lánzate al suelo para recuperar el balón. Pero ten cuidado, porque una entrada de este tipo por detrás supondrá falta y tarjeta amarilla o roja.

3- Doble Pressing

- **Ejecución:** ■
- **Descripción:** un segundo defensor aliado se une a la presión, pero no abuses de este movimiento, porque al usarlo puedes provocar faltas peligrosas o incluso descolocar de forma considerable tu línea defensiva y dejar huecos por donde entrarán los rivales hacia tu portería.

4- Aguante

- **Ejecución: R2** sin dirección.
- **Descripción:** colócate frente al delantero rival sin perder tu posición. Ganarás tiempo aguantando la pelota para que tu defensa se reorganice y evitar ataques.

» PASES

- **Pase raso:** ✖
- **Pase largo:** ●
- **Pase profundo:** ▲x2.
- **Pase profundo elevado:** L1 + ▲
- **Cuelgue al área:**
Pase alto: ●.
A media altura: ● x2.
Raso: ● x3.
- **Pase al primer toque:** ✖, ✖
- **Pared:** L1 + ✖, L1 + ✖.
Pared alta: L1 + ✖, L1 + ●.
- **Pase largo cruzado:** L1 + ●
- **Pase manual:** R3 + ➡
- **Pase manual largo Elevado:** L1 + R3 + ➡
- **Taconazo:** ✖ + dirección espalda del jugador.
- **Pase largo bombeado:** R2 + ●

» REMATES A PUERTA

- **Disparo (o rabona):** ■
- **Bolea o remate de cabeza:** ■ cuando el balón esté próximo al jugador por el aire (mantén pulsado R2 para realizar boleas, aunque solo los más expertos lograrán meterlas "a la primera").
- **Vaselina:** L1 + ■
- **Cuchara:** stick derecho ⬆, ⬇ ó ■ + R1.
- **Disparo preciso:** ■ + R2.

» REGATES

Dribbling

- **Ejecución:** stick derecho ⬇ ⬇ o ⬆ ⬆ o ➡ ➡.
- **Descripción:** para evitar a un defensa que nos presione mucho o quiera quitarnos el balón.

Bicicleta

- **Ejecución:**
- Sencilla: **R2 x2** o **L1 x2**.
- **Doble:** ➡ ➡ con el stick derecho.
- **Descripción:** si te gusta el fútbol espectáculo, marea a los defensas rivales antes de regatearlos moviendo las piernas alrededor del balón. Eso sí, de nuevo te decimos que no abuses demasiado...


DEJAR PASAR EL BALÓN


PRESSING


ENTRADA AL SUELO

BICICLETA


ELÁSTICA


SORTEAR UNA ENTRADA

Arranque rápido

- **Ejecución: R2 + R1 + diagonal en el mando.**
- **Descripción:** sorprende al defensa que te aguanta la posición con un cambio de ritmo. Ten cuidado, porque el jugador adelantará en exceso el balón y puede ser interceptado.

Autopase

- **Ejecución: R1 dos toques** (justo cuando el jugador toca el balón).
- **Descripción:** el delantero se adelantará el balón para intentar sortear al defensa que le presiona. Su efectividad dependerá en gran medida de la velocidad de tu jugador.

Bicicleta más autopase

- **Ejecución: R1 + L1 (dos toques)**.
- **Descripción:** aunque la eficacia sea la misma que el autopase sencillo, quedará más espectacular.

Marsellesa

- **Ejecución: giro 360 grados el stick derecho.**
- **Descripción:** emula a Zidane a la hora de regatear, aunque un jugador poco habilidoso quedará en ridículo.

Elástica

- **Ejecución: L1 x3, o R2 x3.**
- **Descripción:** sólo la ejecutan "grandes" del fútbol, como Ronaldo o Ronaldinho. Con el resto de jugadores... mejor abstenerse si quieres evitar las risas de tus amigos.

Amagar regate

- **Ejecución: R2 pulsado + dos veces un lado** o también se puede ejecutar pulsando en el stick derecho ⬈ y rápido ➡.
- **Descripción:** una vez quieto, engaña al defensa que mantiene su posición, amagando el regate justo antes de intenta rebasarle, asistir o tirar, lo que quieras.

Amague de movimiento

- **Ejecución:** con el jugador parado, **L1 dos veces**.
- **Descripción:** intenta engañar al defensa rival con unos sencillos movimientos de cadera sin llegar a tocar en ningún momento el balón.

Amague de tiro o pase

- **Ejecución:** ■, ✖ (rápidamente).
- **Descripción:** ideal para engañar a la defensa justo antes de dribblar.

Sortear una entrada por el suelo

- **Ejecución: R2**.
- **Descripción:** evita que el defensa rival que se tira al suelo para arrebatarte el balón se salga con la suya, ya que realizarás un pequeño salto que salvará su entrada.

Sombrero

- **Ejecución:** cuando esté la pelota botando y de cara al jugador contrario, pulsa ⬅. También se pueden hacer pulsando **R2 + stick derecho** ⬆, ⬇.

- **Descripción:** aprovecha los botes del balón para deshacerte de tu marcaje pasando el balón por encima.

» FALTAS

- **Llama a un jugador para que haga un toque indirecto: L1 + R1**.
Si vuelves a pulsar **L1 + R1** nuevamente, el segundo jugador se cambiará de lado, de derecha a izquierda, lo cual te permitirá adaptarte a la situación de la falta en el campo.
- **Toque para tiro en faltas indirectas: L1 + ✖**
- **Tiro del segundo jugador: L1 + ■**
- **Tiro directo: ■**
- **Tiro potente: ■** + ⬆
- **Tiro flojo: ■** + ⬇
- **Tiro con efecto:** mueve el stick izquierdo a la derecha o izquierda una vez que hayas lanzado para dar efecto al disparo. Si te pasas mucho la lanzarás a las gradas o al tercer anfiteatro, y también dependerá de con qué jugador tires la falta. Simplemente es cuestión de práctica, ya lo verás...
- **Tiro con mucho ángulo: ■ +R1**.
- **Tiro recto: ■ +L1**.
- **Asistencia: ✖, ▲** o ●
- **Saque rápido: L1 + R1**.
- **Salto de barrera: ■**
- **Salto de la barrera hacia el balón: ●**
- **Inmoviliza barrera: ✖**
- **Los corredores de la barrera van hacia el balón: ● + ✖**

SOMBRERO


TIRO DIRECTO



SALTO DE BARRERA





GTA: Vice City Stories

Trucos para ser el amo

Para sobrevivir en la ciudad del vicio, tienes que demostrar que eres un tenzas pistolero, un piloto audaz y un astuto manipulador. Y contar con todos estos trucos, claro...

LOTE DE ARMAS 1

DESBLOQUEAR UN TANQUE

PEATONES ARMADOS

ARMAS

• Lote de armas 1:
←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →.
• Lote de armas 2:
←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →.
• Lote de armas 3:
←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →.

SALUD

• Recuperar la vitalidad:
↑, ↓, ←, →, ●, ●, L1, R1.
• Chaleco Antibalas:
↑, ↓, ←, →, ■, ■, L1, R1.

CLIMATOLOGÍA

• Soleado:
←, ↓, R1, L1, →, ↑, ←, ✖.
• Nublado:
←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ■.
• Niebla:
←, ↓, ▲, ✖, →, ↑, ←, L1.
• Lluvia:
←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ▲.

COCHES

• Todos los semáforos en verde:
↑, ↓, ▲, ✖, L1, R1, ←, ●.
• Los coches te esquivan:
↑, ↑, →, ←, ▲, ●, ●, ■.
• Todos los vehículos cambian de color y se vuelven negros (excepto los coches patrulla de la policía):
L1, R1, L1, R1, ←, ●, ↑, ✖.
• Todos los vehículos cambian de color y se vuelven cromados (incluidos los coches patrulla de la policía):
→, ↑, ←, ↓, ▲, ▲, L1, R1.
• Desbloquear el camión de la basura:
↓, ↑, →, ▲, L1, ▲, L1, ▲.
• Desbloquear un tanque:
↑, L1, ↓, R1, ←, L1, ↓, R1.

• Destruir todos los coches:
L1, R1, R1, ←, →, ■, ↓, R1.
• Sin tracción en los coches:
↓, ←, ↑, L1, R1, ▲, ●, ✖.
• Monta conmigo:
↓, ↑, →, L1, L1, ■, ↑, L1.

PEATONES

• Peatones armados:
↑, L1, ↓, R1, ←, ●, →, ▲.
• Los peatones te atacan:
↓, ▲, ↑, ✖, L1, R1, L1, R1.
• Peatones locos:
R1, L1, L1, ↓, ←, ●, ↓, L1.

VARIOS

• Acelerar la velocidad del juego:
←, ←, R1, R1, ↑, ▲, ↓, ✖.
• Ralentizar la velocidad del juego:
←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✖.
• 250.000$:
↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L1, R1.
• Chico magnético:
→, L1, ↓, L1, ●, ↑, L1, ■.
• Cometer suicidio:
→, →, ●, ●, L1, R1, ↓, ✖.
• Reloj más rápido:
R1, L1, L1, ↓, ↑, ✖, ↓, L1.
• Sin nivel de búsqueda:
↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖.
• Incrementar el nivel de búsqueda:
↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●.

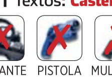

Compañía **Rockstar** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**



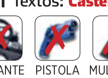




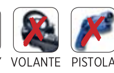








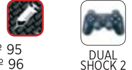












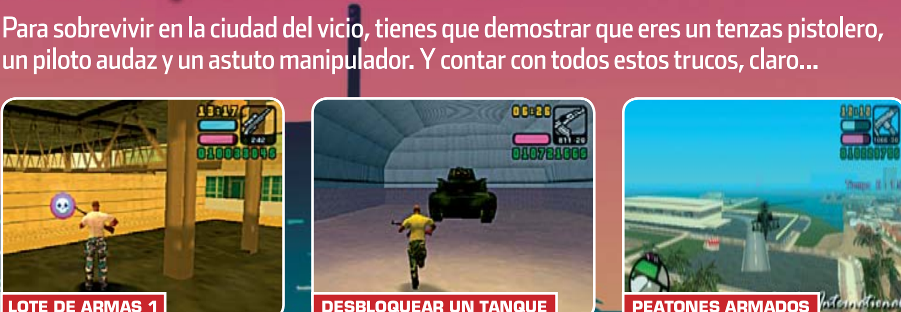
Review PlayManía nº 95
Guía en PlayManía nº 96

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEAD SET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

PS2 | AVENTURA DE ACCIÓN


GTA: Vice City Stories





GTA: Vice City Stories

A lo largo y ancho de Vice City puedes participar en un montón de divertidas pruebas y minijuegos. A continuación tienes un listado con todas las tareas, repartidas en distintas categorías. También te indicamos dónde activarlas, qué debes hacer en cada una de ellas...

TRABAJOS A TIEMPO PARCIAL

Son misiones alternativas en las que desempeñamos trabajos utilizando vehículos especiales. Pulsa ↑ para activar el trabajo cuando te hayas subido al vehículo en cuestión. **En todos debes cumplir 15 misiones seguidas** para que se dé por superada la categoría.

» VIGILANTE
• **Recompensa:** aumento en la barra de blindaje.
Consigue cualquier vehículo de la policía y detén a los criminales que pululan por la ciudad.

» HELICÓPTERO DE BOMBEROS
Está en la isla de la izquierda, al norte, en el parque de bomberos (verás aparcado un coche de bomberos en uno de sus laterales). Pues bien, el helicóptero está al otro lado del edificio. **Debes apagar fuegos en azoteas de edificios** vaciando el saco de agua que llevas dando toques a ●.

» TAXISTA
• **Recompensa:** acumula 5000$ de ganancias y obtendrás la **habilidad para saltar dentro de los taxis.**
Hazte con un taxi (hay de dos tipos, aunque ambos son amarillos). **Debes recoger clientes y dejarlos en su destino...**


HELICÓPTERO RESCATE

» PARAMÉDICO
• **Recompensa:** esprintar infinitamente (Vic no se cansará).
Para conseguir una ambulancia, **puedes acudir a un hospital** o disparar a unos peatones y esperar a que vengan los médicos y coger su ambulancia "prestada".
La mecánica es recoger heridos y llevarlos al hospital más cercano (hay 3 en total).

» HELICÓPTERO DE RESCATE
• **Recompensa:** incremento en la barra de vida.
Está en el hospital más al norte de la isla de la izquierda (cerca del helicóptero de bomberos). **Con un arnés, debes recoger a los heridos** de azoteas y zonas elevadas.

» VIGILANTE DE LA PLAYA
• **Recompensa:** no te cansas nadando a partir de ese momento.
Está en la mitad de la gran playa de la isla de la derecha. Encontrarás una caseta con un buggie esperándote justo al lado. **Súbete en él y, tras pulsar R3, tu cometido será tirar de la moto a los gamberros** que están molestando en la playa a la gente que solo intenta darse un baño o tomar un rato el sol.



PARAMÉDICO

» GUÍA TURÍSTICO (VISTAS DE VICE CITY)
En el aeropuerto Escobar hay un helicóptero cerca de la verja. Si montas en él activarás las misiones "Vistas de Vice City", que consisten en **llevar a los turistas a determinadas zonas de la ciudad.**
Debes volar bajo y rápido para que la barra de diversión no decaiga, y llevarlos a los puntos clave (anillos rosas). **En estos anillos debes parar y estabilizar por completo el helicóptero.** Tras visitar todos los puntos, regresa al aeropuerto a cobrar tus honorarios.

» BOMBERO
• **Recompensa:** serás inmune al fuego a partir de ese momento.
Puedes conseguir un camión de bomberos **tomándolo prestado del parque de bomberos** o provocando un incendio con los cócteles molotov para que venga uno al lugar donde te encuentres para apagar el fuego, momento en el que puedes hacerte con el vehículo.
Una vez a bordo, pulsa R3 para activar las misiones de bombero, en las cuales debes apagar fuegos en coches y peatones (usa el mapa para localizar el incendio, ve allí, presiona ● para lanzar el chorro y usa la seta analógica para dirigirlo).


GUÍA TURÍSTICO

CONTRARRELOJES CARRERAS Y CHECKPOINTS


CRIMINALES CON ALAS

» PRUEBAS CONTRARRELOJ EN EL CIRCUITO DE CROSS
Se encuentran en la isla de la izquierda, en el extremo más al noreste, cerca del estadio. Puedes disputar pruebas contrarreloj con tres tipos de vehículo (motos, quads y bicis BMX). Encontrarás los tres dentro o en los alrededores de las pistas (la bici y la moto están apoyadas en árboles).

» CONTRARRELOJ DE VARIOS VEHÍCULOS
En el sureste de la isla de la derecha, detrás del faro, verás una moto que activará una prueba mixta, en la que alternarás el control de una moto Sanchez y una moto de agua.

» CARRERAS EN SUNSHINE AUTOS
Muy cerca del campamento de caravanas se encuentra Sunshine Autos, donde puedes participar en diversas carreras de motos y coches. Activa la carrera y busca un vehículo potente permitido para participar.

» CRIMINALES CON ALAS
En el aeropuerto Escobar, cuélate dentro y encontrarás una avioneta al estilo "Barón Rojo" colocada en una pista de despegue.


PINCHAR 99 GLOBOS


CONTRARRELOJ VARIOS

Móntate en ella y tendrás que pasar por todos los aros en un límite de tiempo (al principio cuesta controlar la avioneta).

» DEPORTES ACUÁTICOS
Desde los estudios cinematográficos, puedes acceder a un muelle donde te esperan 8 trazados de checkpoints con records de tiempo que debes batir. Si lo haces, conseguirás el traje de neopreno.

» FARDANDO EN THE POINT
Esta es una carrera de checkpoints diferente, en la que no hay un trazado, sino muchos checkpoints (debes buscar la mejor ruta). **Se activa montando en la moto que hay en el centro comercial** (al norte, en la isla de la derecha) y la verás apoyada en el paso elevado.

» FARDANDO EN DOWNTOWN
Como la anterior misión, se trata de una carrera de checkpoints en la que no hay un trazado, sino muchos checkpoints (y tú debes buscar la mejor ruta). Se activa **montando en la moto que en la parte trasera de comisaría de Downtown** (en la isla de la izquierda al norte, cerca del parque de bomberos).


CRASH

CARRERAS TURISMO FERIA

» CARRERAS DE TURISMO EN LA FERIA (TURISMO)
Entre las casetas cercanas a la noria, podrás encontrar más campeonatos y carreras de motos y deportivos.

» CERCO AL CENTRO COMERCIAL
Se activa **montando en la bici BMX del expositor de la planta baja del centro comercial.** Consiste en pasar por aros de tres colores, y cada uno de una manera: los rojos pedaleando, los azules haciendo el caballito...

» CAZADOR LETAL
Tras finalizar el juego, **acude al aeropuerto y busca un Hunter** (helicóptero de combate del ejército) en la parte más hacia el sureste. Es una contrarreloj en la que debes pasar por unos aros.

» AERODESLIZADOR EN HAITI
Se activa en la isla de la izquierda, **en el barrio Little Haiti** (es la parte oeste de la zona central de la isla). Es una carrera de Checkpoints.

» AERODESLIZADOR EN EL PUERTO
En la isla de la derecha, en las casas flotantes del suroeste. Es otra carrera de checkpoints.


UN CAOS DE 6 ESTRELLAS

Naruto Uzumaki Chronicles

Cómo ser el mejor ninja

Naruto quiere ser el mejor ninja del lugar por encima de cualquier rival, y no está de mal conocer unos cuantos trucos y, de paso, divertirse con algunos minijuegos ¿no?



EXTRAS


EXTRAS

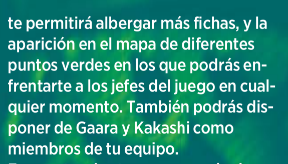


MINIJUEGOS

EXTRAS Y TRUCOS

Al terminar el juego, disfrutarás de varios extras. Entre las novedades se encuentran la posibilidad de disponer de la placa de habilidad Shuriken, que te permitirá albergar más fichas, y la aparición en el mapa de diferentes puntos verdes en los que podrás enfrentarte a los jefes del juego en cualquier momento. También podrás disponer de Gaara y Kakashi como miembros de tu equipo.

En cuanto a los trucos, en cualquier pantalla de carga puedes obtener un orbe azul. Estos orbes te servirán para rellenar tu barra de chakra, destinada a la ejecución de técnicas ocultas. Para hacerlo, gira a gran velocidad y en círculos el stick derecho hasta que veas salir la bola del símbolo blanco.



MINIJUEGOS

Konohamaru

Dónde: Al terminar las 5 primeras misiones. Busca luego en el Bosque este minijuego.

Qué hay que hacer: Enseñar a Konohamaru a hacer signos con las manos, para lo cual deberás pulsar las combinaciones de botones que salgan en pantalla.

En función del número de signos que formes obtendrás diferentes premios.

Banda de ladrones

Dónde: Se abrirá al completar la primera tanda de fases. Lo localizarás en el mapa como un interrogante amarillo.

Qué hay que hacer: Derrotar al jefe de una banda de forajidos ninja en un tiempo límite. Si lo consigues, recibirás también un suculento premio en forma de orbes dorados.

Entrenamiento con Jiraya

Dónde: En la Colina Pino Solitario.

Qué hay que hacer: Vencer al mayor número de enemigos posible en 3 minutos. Utiliza todos tus combos y técnicas para derribar a cuantos oponentes puedas. En función de tus logros, serás recompensado con diferentes premios.

Partida de dados

Dónde: En el Monte Colamono.

Qué hay que hacer: Puedes retar al rey mono a una partida de dados, apostando minerales que habrás tenido que adquirir a cambio de algún objeto. Es un juego en el que gana quien obtenga la suma más alta de tres dados y gracias al cual puedes volver a la Villa con los bolsillos llenos de minerales. Con estas piedras podrás luego comprar numerosos objetos en la tienda.

Compañía **Atari** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**





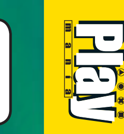





12+ · DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Review PlayManía nº 102
Guía en PlayManía nº 103

Naruto Uzumaki Chronicles






Naruto Uzumaki Chronicles

Mientras Naruto se forma como luchador aceptando encargos de sus vecinos de la Villa de la Hoja Oculta, un oscuro peligro se cierne sobre la aldea. ¿Quieres saber cómo superar todos ellos y además superar las misiones paralelas que surgirán en la aventura? Pues lo único que tienes que hacer es seguir leyendo...



LO QUE DEBES SABER ANTES DE EMPEZAR

» GOLPEANDO CON NARUTO

Antes de meterte en faena y lanzarte a combatir, **es necesario que conozcas una serie de recursos que te ayudarán a salir victorioso** en cada lucha en la que participes.

• Técnica del cambiazo

Pulsa el botón ✖ antes de ser golpeado por un rival o tras recibir un primer ataque y podrás esquivar a tu enemigo fácilmente y contraatacarle por la espalda sin que pueda defenderse en ningún momento. Esta técnica te resultará vital a lo largo del juego, así que más vale que la practiques y la perfecciones todo lo que puedas, luego lo agradecerás...

• Combo de revés

Pulsa el botón ▲ y Naruto ejecutará un puñetazo circular que lanzará por los aires a todo aquel que se encuentre a su alrededor. Como puedes imaginarte, es ideal para los momentos en los que te veas rodeado por varios enemigos.

• Técnica multiplicación de cuerpo

Te permitirá combatir muy eficazmente contra grupos numerosos o diversos enemigos bien armados.



GOLPEANDO CON NARUTO

Puedes ejecutarla sobre un enemigo previamente fijado (recuerda, con L1) o sobre varios enemigos a la vez y podrás mejorarla a lo largo del juego añadiendo más clones de Naruto.
Para activarla, pulsa el botón R1 y después ■ para golpear repetidamente a tus rivales.

• Objetos arrojadizos

Por último, también es aconsejable que te hagas con un buen suministro de objetos arrojadizos, explosivos a ser posible, ya te permitirán tumbar a algunos enemigos sin perder vida. Aquí podrás encontrar kunais, shurikens, bomba incendiarias...

» LA PLACA DE HABILIDADES

La Placa de Habilidades es el instrumento donde puedes colocar y ordenar las diferentes fichas de técnicas que deseas utilizar en cada momento. A continuación tienes destacadas las más importantes:

• Fichas de técnicas físicas

Te permiten ganar puntos de ataque físico y defensa, lo que te hará más letal e invulnerable combatiendo contra tus rivales.



GOLPEANDO CON NARUTO

• Fichas de técnicas ocultas

Similares a las anteriores, pero referentes a los ataques ocultos y mágicos que podemos aprender y usar en los combates.

• Fichas especiales

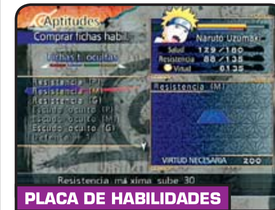
Con ellas puedes añadir nuevos golpes e incrementar ciertas capacidades especiales.

• Tipos de placas

Existen de diversos formatos, cada una de ellas especialmente diseñadas para albergar un determinado tipo de fichas. Según avance el juego, verás cómo son más voluminosas y sus dibujos algo más trabajados. Te aconsejamos que te tomes tu tiempo para rellenar la placa y encontrar la mejor combinación posible, ya que pueden dar mucho de sí.

• Obtención de fichas de habilidad

Por último, indicarte que además de poder obtener fichas en los cofres de algunos escenarios del juego, también puedes adquirir las fichas en el menú de Aptitudes.
Eso sí, para comprarlas necesitarás desembolsar un buen número de orbes de virtud de los que has ido recogiendo tras las peleas.



PLACA DE HABILIDADES

MISIONES PARALELAS

» ENTRENAMIENTO CON KAKASHI

• Objetivo: Derrotar en combates por parejas a Chôji-Sasuke y a Sasuke-Shikamaru.

Chôji y Sasuke

Nada más comenzar, lánzate a por Sasuke mientras esquivas sus shurikens gigantes. Luego aplícale unos buenos combos y remátale con un golpe poderoso. Cuando se levante, deja que entre Shikamaru y le golpee con una patada. Después usa la sombra inmovilizadora con Shikamaru y lánzale kunais explosivos para debilitarle. Repite la misma táctica unas cuantas veces y luego usa el Poder de las Nueve Colas con Naruto para dejar fuera de combate a Sasuke. **Para acabar con Chôji, esquívale cuando se convierta en la bola de cañón humana y alterna los ataques de tus personajes.**

Sasuke y Shikamaru

Tienes que acabar primero con Shikamaru, para lo cual deberás esquivar saltando las minas que arroje al suelo y luego golpearle hasta tener cargado el golpe poderoso. También es importante que esquives con saltos su sombra inmovilizadora, ya que si quedas congelado, Sasuke aprovechará para arremeter contra ti. Cuando le des el relevo a Chôji, pulsa R1 para que se convierta en bola gigante y aplaste a tus rivales. Repite la táctica hasta poder noquear a Shikamaru y después encárgate de Sasuke alternando combos y técnicas.

» LA PERSECUCIÓN DE SASUKE

• Objetivo 1: Encontrar a Sasuke.
• Objetivo 2: Derrotar a Kabuto.



ENTRENAMIENTO KAKASHI

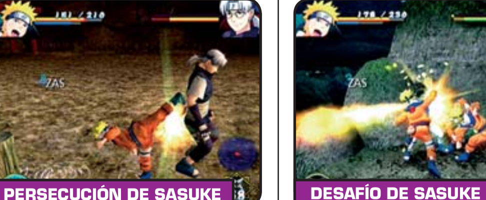
ENTRENAMIENTO KAKASHI

Ve a Hakuten Inari, donde verás a un grupo de malhechores. Golpéales para acumular orbes y destroza los cofres que hay en varios puntos del escenario, los cuales esconden interesantes ítems. Cuando hayas recuperado suficientes energías, sigue por la salida de la parte superior. Actúa igual en el siguiente escenario, con **cuidado de no caer en las trampas ocultas** en la maleza. Después escapa por la salida que verás al fondo.
Tras la escena con Kiba, avanzarás por un laberinto de puertas, algunas ilusorias. Para saber cuál es el camino correcto, **ve por las puertas cuya sombra se proyecta de forma opuesta a las otras tres.**
Tras grabar la partida, avanza por el siguiente escenario evitando las sombras suelo, ya que no anuncian otra cosa que la caída de una roca. Después de finiquitar a otro grupo de ninjas, avanza y llegarás hasta Sasuke, raptado por Kabuto.

» EL DESAFÍO DE SASUKE

• Objetivo: Derrotar a Sasuke en la Colina Pino Solitario.

Procura mantenerte siempre cerca y sorpréndele por la espalda con el cambiazo para golpearle con mayor contundencia. Alterna este ataque con cualquiera de tus técnicas especiales, con las que también conseguirás que tu rival vaya perdiendo energías. Por último, en cuanto puedas desbloquearlo, usa el Poder de las Nueve Colas para que muerda definitivamente el polvo.



PERSECUCIÓN DE SASUKE

DESAFÍO DE SASUKE

» EL AYUDANTE DE HINATA

• Objetivo: Derrotar al guerrero gigante.

Dirígete a la Villa Lunaflor, donde tendrás que enfrentarte a un guerrero gigante que puede darte más de un problema.
Para derrotarlo, **comienza moviéndote de un lado a otro para esquivar sus violentos garrotazos.** Después empieza a castigar a tu rival usando tus técnicas especiales hasta debilitar considerablemente su primera barra de salud.
Tras esto, **empieza a aplicarle combos mientras sorteas sus ataques dándole el cambiazo**. Si eres lo bastante rápido esquivando, podrás encajarle cuatro o cinco combinaciones seguidas sin darle opción de alcanzarte. Cuando las fuerzas de tu rival empiecen a escasear, llevará a cabo un peligroso ataque lumínico que sólo podrás evitar sorteando los rayos mientras corres.
En cuanto tu rival baje la guardia, usa el Poder de las Nueve Colas para acabar con él.



AYUDANTE DE HINATA

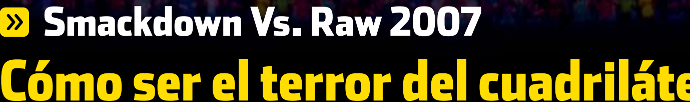





Smackdown Vs. Raw 2007





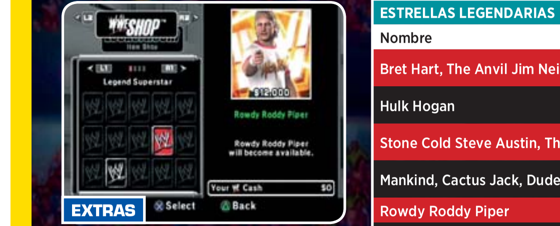


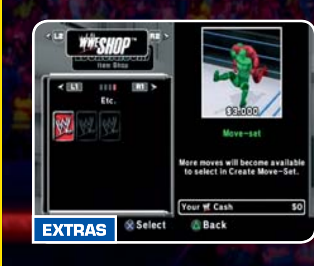


Smackdown Vs. Raw 2007

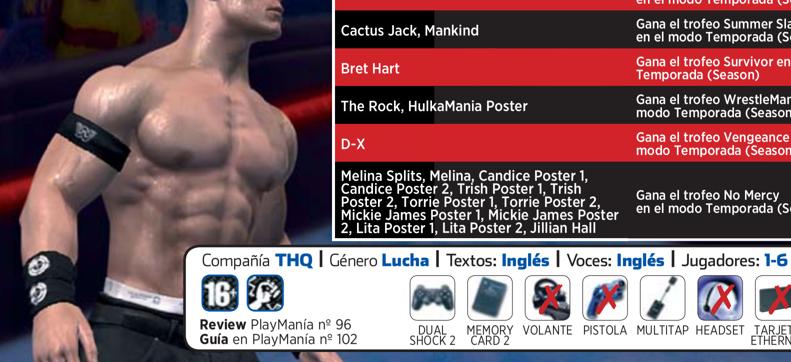
Cómo ser el terror del cuadrilátero

Ser el rey del "pressing catch" tiene sus recompensas, tal y como comprobarás al ver los extras más importantes que conseguirás durante el juego: personajes, posters, muebles...









ESTRELLAS LEGENDARIAS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Bret Hart, The Anvil Jim Neidhart	Gana el trofeo Survivor en el modo Temporada (Season)	12.000$
Hulk Hogan	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	12.000$
Stone Cold Steve Austin, The Rock	Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season)	12.000$
Mankind, Cactus Jack, Dude Love	Gana el trofeo Summer Slam en el modo Temporada (Season)	12.000$
Rowdy Roddy Piper	Disponible desde el comienzo	12.000$
Bam Bam Bigelow, Dusty Rhodes	Gana el trofeo Unforgiven en el modo Temporada (Season)	12.000$
Mr. Perfect	Gana el trofeo Backslash en el modo Temporada (Season)	12.000$
Shane McMahon	Gana el trofeo Armageddon en el modo Temporada (Season)	12.000$
Jerry "the King" Lawler, Tazz	Gana el trofeo No Way Out en el modo Temporada (Season)	12.000$

CAMPEONATOS LEGENDARIOS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Smoking Skull Championship	Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season)	5.000$
Wo Championship Design	Gana el trofeo Summer Slam en el modo Temporada (Season)	3.500$

POSTERS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
ECW Logo, n.W.o. Poster	Disponible desde el comienzo	500$
Triple H Poster 1, Edge Poster, Carlito Poster 1, Undertaker Poster, Kurt Angle Poster, Rob Van Dam Poster, Ken Kennedy Poster, Cena Poster 1, Rey Mysterio Poster, Randy Orton Poster 1, Evolution, Batista, Eddie Guerrero, Carlito Poster 2, Ric Flair Poster	Disponible desde el comienzo	700$
Stone Cold 1, Stone Cold 2	Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season)	700$
Cactus Jack, Mankind	Gana el trofeo Summer Slam en el modo Temporada (Season)	700$
Bret Hart	Gana el trofeo Survivor en el modo Temporada (Season)	700$
The Rock, HulkaMania Poster	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	700$
D-X	Gana el trofeo Vengeance en el modo Temporada (Season)	700$
Melina Splits, Melina, Candice Poster 1, Candice Poster 2, Trish Poster 1, Trish Poster 2, Torrie Poster 1, Torrie Poster 2, Mickie James Poster 1, Mickie James Poster 2, Lita Poster 1, Lita Poster 2, Jillian Hall	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	700$

Compañía **THQ** | Género **Lucha** | Textos: **Inglés** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-6**

16+

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Review PlayManía nº 96
Guía en PlayManía nº 102

Smackdown Vs. Raw 2007

¿Quieres saber cómo puedes convertirte en el mejor wrestler de todos los tiempos? Aquí tienes todos los movimientos que necesitarás...

MOVIMIENTOS Y CONVENCIONES

En esta guía encontrarás cómo ejecutar los principales movimientos de los luchadores. A continuación te indicamos las expresiones, símbolos y términos que hemos usado, para que sea fácil aplicarlos:
- **Stick Analógico izquierdo:** [I] (movimiento del luchador).
- **Stick Analógico derecho:** [D] (llave rápida).
- **Cualquier dirección con la cruceta:** ✥ (provoca al rival).
- **Golpe:** ■.
- **Recupera stamina:** ●.
- **Correr y parar de correr:** ▲.
- **Entrar y salir del ring. Coger/soltar armas, buscar armas bajo el ring, quitar protector de las esquinas:** ✖.

MOVIMIENTOS

- **Irish Whip:** R1+✖ (presiona R1 y ✖ para que sea más fuerte).
- **Acumular ataque demoledor:** L1+L2.
- **Contraataca un golpe del oponente:** L2.



MOVIMIENTOS

- **Robar ataque demoledor del rival:** L2 + pulsa repetidamente L1.
- **Bloquea al oponente tumbado para iniciar al cuenta atrás:** [D] ↓.
- **Contraataca una llave del oponente:** R2.
- **Ataque demoledor:** L1.

MOVIMIENTOS COMUNES PARA TODOS LOS LUCHADORES

Cada luchador cuenta con sus movimientos más representativos, pero todos comparten la forma de ejecutarlos. Aquí tienes el listado con los movimientos comunes (aunque cada uno realizará ataques distintos).

Golpes normales
- Golpe 1: **[I]** ↓ + ■
- Golpe 2: **[I]** ↙ o **[I]** ↘ + ■
- Golpe 3: **[I]** ← + ■
- Golpe 4: **[I]** ↖ o **[I]** ↗ + ■
- Golpe 5: **[I]** ↑ + ■
- Golpe 6: **[I]** → + ■

Llaves frontales – rápidas
- Body Knee Strike: **[D]** ↓
- Shoulder Thrust: **[D]** ←
- Headlock Takedown: **[D]** ↑
- Wrist & Arm Wrench: **[D]** →
- Llaves frontales/Llaves fuertes/Técnicas/Old school/Luchador... **(R1 + [D] ←)**
- Llave 1: Suelta **[D]**
- Llave 2: **[D]** ↓
- Llave 3: **[D]** ←
- Llave 4: **[D]** ↑
- Llave 5: **[D]** →

Llaves frontales – de sumisión (R1 + [D] ↓)
- Llave 1: Suelta **[D]**
- Llave 2: **[D]** ↓
- Llave 3: **[D]** ←
- Llave 4: **[D]** ↑
- Llave 5: **[D]** →


LLAVES RÁPIDAS


LLAVES DE SUMISIÓN

LLAVE OPONENTE TUMBADO

Llaves frontales – Llaves sucias / limpias (R1 + [D] ↑)
- Llave 1 : Soltar **R1**
- Llave 2: **[D]** ↓
- Llave 3: **[D]** ←
- Llave 4: **[D]** ↑
- Llave 5: **[D]** →

Llaves realizadas por detrás del oponente
- Llave 1: **[D]** ↓
- Llave 2: **[D]** ←
- Llave 3: **[D]** ↑
- Llave 4: **[D]** →

Llaves enlazadas
Para ejecutar una llave a nuestro rival, desde la posición de agarrado presiona **R3**.
A partir de ahora, sigue las indicaciones que aparezcan en pantalla para conectar varias presas.

Ataques al enemigo tumbado
- Ataque 1: ■
- Ataque 2: **[I]** ↑ o **[I]** ↓ + ■
- Ataque 3: **[I]** ← o **[I]** → + ■
- Sentar al oponente: pulsa dos veces el botón **R3**
- Arrastrar al oponente: presiona **R3**

Llaves oponente tumbado – cerca de la cabeza
- Llave 1: **[D]** ←
- Llave 2: **[D]** ↑
- Llave 3: **[D]** →

Llaves oponente tumbado – cerca de los pies
- Llave 1: **[D]** ←
- Llave 2: **[D]** ↑
- Llave 3: **[D]** →

Rival en la esquina (de pie)-ataques
- Ataque 1: ■
- Ataque 2: **[I]** (cualquier dirección) + botón ■


LLAVES POR LA ESPALDA

- Sentar al oponente: pulsa dos veces el botón **R3**
- Arrastrar al oponente: presiona **R3**

Rival en la esquina (sentado) - ataques
- Ataque 1: ■

Rival en la esquina (de pie) – llaves de frente
- Llave 1: **[D]** ↓
- Llave 2: **[D]** ←
- Llave 3: **[D]** ↑
- Llave 4: **[D]** →

Rival en la esquina (de pie) – llaves por la espalda
- Llave 1: **[D]** ↓
- Llave 2: **[D]** ←
- Llave 3: **[D]** ↑
- Llave 4 : **[D]** →

Rival en la esquina (sentado) – llaves de frente
- Llave 1: **[D]** (en cualquier dirección)

Ataque desde lo alto de la celda del cuadrilátero
- Ataque: **[D]** (cualquier dirección)

Ataques en carrera
- Ataque 1: ■
- Ataque 2: **[I]** (cualquier dirección) + ■

Oponente grogy cerca de las cuerdas
- Movimiento 1: **[D]** (en cualquier dirección)

Oponente rebotando de las cuerdas
- Ataque 1: ■

Oponente tumbado cerca de las cuerdas
- Ataque 1: ■


ATAQUE EN EQUIPO

Corriendo hacia las cuerdas (enemigo fuera del ring)
- Ataque 1: ■

Oponente fuera del ring
- Ataque 1: ■

Saltando desde una esquina – rival en pie
- Ataque 1: **[I]** ← + ■
- Ataque 2: **[I]** → + ■

Llaves en carrera de frente
- Llave 1: **[D]** ↓
- Llave 2: **[D]** ↑

Defendiéndote del ataque de un rival en carrera
- Ataque 1: **[D]** ↑ o **[D]** ↓
- Ataque 2: **[D]** ← o **[D]** →

Ataque en equipo 5
- Ataque 1: **[D]** ↓
- Ataque 2: **[D]** ←
- Ataque 3: **[D]** ↑
- Ataque 4: **[D]** →

Nota: aunque se ejecuta de la misma forma, el ataque es distinto si se realiza en una esquina del cuadrilátero.

Ataque demoledor
- Ataque 1: **L1**
- Ataque 2: **[I]** (dirección) + **L1**

Llaves en carrera por la espalda
- Llave 1: **[D]** ↑ o **[D]** ↓
- Llave 2: **[D]** ← o **[D]** →

Corriendo hacia un rival tumbado
- Ataque 1: ■
- Ataque 2: **[I]** (dirección) + ■

Saltando desde una esquina del ring con el rival tumbado
- Ataque 1: ■
- Ataque 2: **[I]** ↓ + ■
- Ataque 3: **[I]** ↑ + ■


CORRIENDO HACIA UN RIVAL

Play mania

PLAYSTATION 2

ROL

FINAL FANTASY® XII

SQUARE ENIX

Final Fantasy XII



» Final Fantasy XII
Cosas a tener en cuenta...

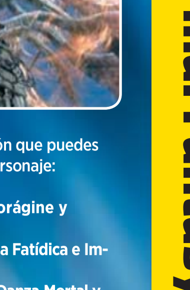
Antes de lanzarte a la aventura que te ofrece esta entrega de *Final Fantasy*, tendrás que tener en cuenta ciertas cosas si quieres llegar vivo al final... Toma buena nota.


NOTA



LAS BATALLAS


SUBLIMACIONES



» NOTA IMPORTANTE
Antes de empezar la aventura tendrás que tener en cuenta algo importante si quieres conseguir una de las armas más potentes del juego: La Pica de Poder. Para ello NO ABRAS NINGUNO de los siguientes cofres:

- **El que está frente a la casa de Dalan.**
- **Los que hay en el Palacio de Rabanasta en la Bodega Principal.**
- **Los situados en las Mazmorras de Nalbina, en el Almacén.**
- **Ninguna de las 16 Tinajas de la Costa de Fon.**

Si lo haces de forma correcta obtendrás como recompensa la Pica del Poder en una de las salas de Nabudis, Capital de los Muertos. No esta mal, ¿verdad?

» LAS BATALLAS
Cuando un enemigo se acerque aparecerán una serie de líneas entre ambos; éstas cambiarán de color dependiendo de quién esté apuntando a quién. Si el enemigo apunta al personaje será roja y si cualquier miembro del grupo apunta al enemigo la línea será azul. Esto será más importante al avanzar, ya que puede ser decisivo para utilizar los gambits. Si te fijas, en la parte inferior derecha de la pantalla aparecen los parámetros de los personajes. Una vez que hayas elegido atacar, el personaje repetirá este comando hasta que el enemigo haya sido derrotado. Para cambiar el comando presiona ✖ durante el combate y aparecerá un menú con el resto de opciones.

» LA SUBLIMACIÓN
Los ataques Sublimación corresponden a los ataques límite de anteriores *FF* y para conseguirlos tienes que activarlos en el panel de licencias. Cada miembro del grupo tiene 3 ataques especiales y se utilizan en combate siempre y cuando por lo menos uno de los bloques de PM esté al máximo. Una vez tengas todos los especiales, úsalos encadenando unos especiales con otros para quitar más vitalidad. Según hagas unas cadenas u otras, conseguirás lanzar un ataque sublime final... pero no siempre lo conseguirás o no siempre conseguirás el mismo. Vamos por partes. Estos son los ataques Sublimación que puedes conseguir con cada personaje:

Vaan: Espiral Roja, Vorágine y Masa Crítica.
Balthier: Robavidas, Ola Fatídica e Impacto Astral.
Fran: Puños Asesinos, Danza Mortal y Hielos Eternos.
Basch: Energía Oscura, Ultimátum y Sables de Fuego.
Ashe: Constelación, Aura Celestial y Resplandor Sagrado.
Penelo: Conjuro, Volatilización y Distorsión Espacial.

Cuando actives la Sublimación en el campo de batalla, aparecerá una escena con una barra de tiempo y la posibilidad de combinar los golpes sublimes de varios compañeros. Presiona (según vaya apareciendo) ■, ▲ o ✖ para que el resto del grupo utilice estos ataques. Cuando hayas conseguido todos los especiales y hagas cadenas de más de 5 golpes seguidos podrás disfrutar de un golpe de gracia, que variará según el nivel de los personajes y el número de golpes que hayas encadenado. Puede que encadenando 8 golpes consigas el golpe de gracia: Erupción Líquida o con 21 golpes: Arco voltaico... ¿por qué no pruebas?

Compañía **Square Enix** | Género **Rol** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

16+

Review PlayManía nº 98
Guía en PlayManía nº 98-99

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN







Play mania

Final Fantasy XII

Un juego tan enorme como *Final Fantasy XII* oculta un montón de secretos. Quizás uno de las más complicados sea localizar y hacerse con los Esper... pero bueno, aquí te contamos dónde se encuentran todas las invocaciones y cómo conseguir las más difíciles.

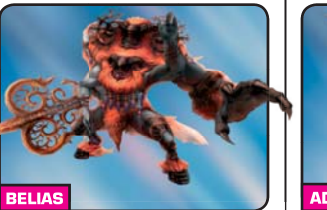


LOS ESPER

» BELIAS
Lo encontrarás en la Tumba del Rey Raithwall (Claustro de las Llamas).
Vitalidad: 15943 / **Absorbe:** Piro
Debilidad: Aqua /
Robar: Aries, Gran Arcano.
Lo conseguirás al derrotarle en combate.

» MATEUS
Lo encontrarás en el Templo de Miliam (Sala de la Valía).
Vitalidad: 34259 / **Absorbe:** Hielo
Debilidad: Electro /
Robar: Piscis, Gran Arcano.
Lo conseguirás al derrotarle en combate.

» ADRAMMELECH
Se encuentra en una zona oculta en el mapamundi. Está en una cueva accesible desde distintos puntos. No entres en las profundices de la Cueva Certeniana hasta que no derrotes a los enemigos de la entrada. Puedes acceder a la cueva certeniana desde El Desierto Dalmasca Oeste, desde los Campos de Ozmon o desde las Arenas de Nam Yensa. Avanza hasta las Arenas Movedizas de Athroza. Lo conseguirás al derrotarle en combate.
Vitalidad: 39630 / **Absorbe:** Electro
Debilidad: Hielo /
Robar: Gran Arcano, Capricornio.

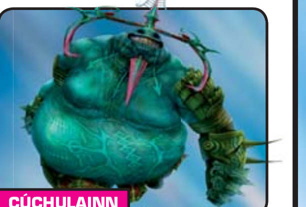

BELIAS

» ZALERA
Para capturarle tienes que conseguir primero la Llave de los Túneles de Balheim. Sólo podrás conseguirla cuando ayudes a la mujer de Dantro a curar a un guerrero herido que tiene en la cabaña.
Vitalidad: 72248 / **Absorbe:** --
Debilidad: -- /
Robar: Géminis, Gran Arcano.
Para derrotarle tienes 5 minutos. Al principio no será accesible porque se cubre con el manto. Deshazte de los Redivivos que aparecen a su lado para que no te hechicen y cuando se quite el manto o empiece a apartarlo ataca con una cadena de ataques sublimación. Usa Antimagia para despojar a Zalera de sus estados beneficiosos y cura a todos los miembros del grupo en los casos en los que utilice Obliteración.

» SHEMHAZAI
Está en Giruvegan, la Ciudad Centenaria; en la Puerta del Viento.
Vitalidad: 91136 / **Absorbe**: --
Debilidad: -- / **Robar:** Sagitario, Ultraéter, Gran Arcano.
Lo conseguirás al derrotarle en combate.

» EXODUS
Primero tendrás que ayudar a los Moguris del Bosque a abrir el camino a la Costa de Fon. Así los moguris se irán a los Montes Mosfora a trabajar. Al ir a este lugar verás que las ermitas del viento ya funcionan. Luego tendrás que derrotarle en combate.
Vitalidad: 119060 / **Absorbe:** --
Debilidad: -- /
Robar: Libra, Gran Arcano.
Para empezar en esta batalla no podrás utilizar Objetos y además el enemigo está protegido con Espejo. No uses hechizos y procura realizar ataques físicos sin más; puedes intentar una buena cadena de ataques Sublimación para quitarle más cantidad de la barra de vitalidad; pero si haces esto procura que sea antes de que le quede un 25% de la barra de vitalidad, ya que por unos 6-8 minutos nuestro esper se hará inmune a todos los ataques con una barrera perfecta.

» CÚCHULAINN
Dirígete hacia los Acueductos de Garamsais.
Vitalidad: 126165 / **Absorbe:** --
Debilidad: -- /
Robar: Escorpio, Gran Arcano.
Como defensa este esper tiene la facultad de disminuir la vitalidad de todo el grupo, de modo que vigila la vitalidad de los miembros del equipo con uno de tus personajes mientras otros atacan sin descanso a este gigante. Como protección usa con unos Cinturones Negros y con otros Botas Altas ya que atacarás con Inmóvil e Inútil. Los ataques mágicos no le harán mucho daño, pero puedes probar a realizar una cadena de ataques sublimación.


CÚCHULAINN

» FÁMFRIT
Está en la zona del Gran Faro mientras peleas contra Cid.
Vitalidad: 149060 / **Absorbe:** Aqua
Debilidad: Piro /
Robar: Acuario, Gran Arcano.
Tendrás que derrotar a Gabranth, Cid y Fámfrit para hacerte con este Esper.

» ZEROMUS
Encontrarás a este enemigo en el Templo de Miliam. Después de pelear contra el Juez Bergan, habla con el acólito que hay fuera del templo, éste te dará la información sobre la existencia de este esper.
Vitalidad: 166888 / **Absorbe:** --
Debilidad: -- /
Robar: Cáncer, Gran Arcano, Elixir.
En este combate no podrás lanzar ningún hechizo, de modo que necesitarás tener objetos de curación en caso de necesidad. Ignora a los enemigos que están con este Esper para acabar cuanto antes con él. Procura que ninguna de las armas sea afín a algún elemento y simplemente realiza ataques físicos para atacarle; puedes utilizar una buena cadena Sublimación para quitar más cantidad de puntos de vitalidad de una sola vez. Como no puedes lanzar hechizos, nos dan igual los PM.

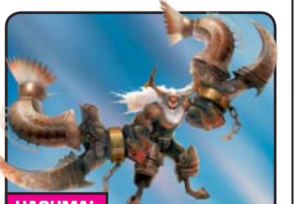
» CAOS
Para encontrar a este Esper tendrás que conseguir las Medallas de Nabudis y abrir la Puerta de la Desesperación para pelear con él.
Vitalidad: 208966 / **Absorbe:** Aero
Debilidad: Tierra /
Robar: Tauro, Gran Arcano.
Podremos utilizar el comando Atacar. Por tanto, usa hechizos y técnicas para acabar con él. No estaría mal que hubieras comprado al mercader en Nabudis la Técnica Largo Alcance para deshacerte primero de los caos que rodean al Esper. Para acabar con él, usa Largo Alcance y hechizos que no sean afines a ningún elemento.


FÁMFRIT

» HASHMAL
Le encontrarás al adentrarte en el Gran faro de Ridorana y subir al nivel 90 en ascensor.
Vitalidad: 209060 / **Absorbe** Tierra
Debilidad: Aero /
Robar: Leo, Gran Arcano.
Lo conseguirás al derrotarle en combate.

» ARTEMA
Encontrarás a este Esper en el Gran Cristal, en la Cumbre del Cristal. Para llegar allí tendrás que regresar después de conseguir la Espada del Pacto. Antes de luchar con él tendrás que tocar estos controles:
- Puerta Escorpio
- Puerta Sagitario, transportador IX
- Puerta Sagitario I
- Puerta Géminis, transportador, XI
- Puerta Géminis II
- Puerta Libra, transportador XV
- Puerta Libra II
- Puerta Capricornio
- Puerta Capricornio I
- Puerta Virgo
- Puerta Virgo I
- Transportador XVII

Vitalidad: 258001 / **Absorbe:** Sacro
Debilidad: Oscuridad /
Robar: Virgo, Gran Arcano.
Elimina los estados beneficiosos del Esper con Antimagia y ataque con armas afines a Oscuridad o con este hechizo. Si utiliza el ataque Curación eliminará a todo el grupo casi de una vez, así que realiza en primer lugar ataques físicos y después enlaza una cadena de ataques Sublimación (no esperes demasiado o absorberá los PM del equipo). No dejes de atacar con Oscuridad mientras un miembro del grupo utilizas magias de curación sobre todos.


HASHMAL

» ZODIARK
Para encontrar a este Esper necesitas cumplir dos requisitos:
- Haber derrotado a la escoria Mentalis.
- Haber conseguido 10 espers.

Habla con Guguir en la Plaza de la Calma de Yajara para que puedas acceder a un pasadizo secreto en las minas Henne. Se encuentra en el Área de preparación especial y llegarás allí si las puertas con interruptor rojo están abiertas.

Vitalidad: 336847 / **Absorbe:** Oscuridad / **Debilidad:** Sacro
Robar: Serpentarius, Gran Arcano.

Para protegerte de los ataques de este Esper puedes equipar al grupo con Máscaras Negras y procura que el nivel de los miembros del grupo sea un número impar como 53, 59... Tras golpearle hasta reducir su barra de vitalidad, procura utilizar una larga cadena de ataques Sublimación, ya que después creará una barrera que impedirá que los ataques físicos le hagan daño. En este momento ya no le harán tanto daño los ataques Sacro, de modo que tendrás que cambiar la estrategia. La barrera no durará eternamente y, mientras pasa este estado de defensa, puedes reforzar y curar al grupo.


ZODIARK

Tomb Raider Anniversary

Descubre los secretos ocultos

Además de revivir de nuevo esta aventura clásica de Lara Croft, también podremos descubrir numerosos extras, secretos y trucos durante la aventura. ¿Cómo? Sigue leyendo...



LA MANSIÓN DE LARA

LA MANSIÓN DE LARA

LA MANSIÓN DE LARA

LA MANSIÓN DE LARA CROFT

Además de la aventura principal de la intrépida aventurera, el juego te ofrece la **posibilidad de visitar también el lujoso caserón de Lara.**

Tu objetivo en este lugar será recuperar el diario de Lara, además de recoger ocho artefactos escondidos por todo el lugar.

Por si fuera poco, en la mansión también **podrás contemplar las reliquias que vas recogiendo** durante el juego, así como aprender diferentes curiosidades históricas que nuestra heroína va narrando en los numerosos libros que conforman su extensa biblioteca.

Si juegas en este modo previamente a la aventura, **también te será muy útil para familiarizarte con la resolución de puzzles y las técnicas de escalada que** Lara puede usar.

Además, si completas este minijuego **accederás como recompensa a un puñado de extras más**, innacesibles de otro modo.

DESBLOQUEABLES

A medida que vayas superando fases de la aventura y acumulando artefactos y reliquias, el juego irá desbloqueando diferentes extras.

Para empezar, tendrás la posibilidad de volver a visionar las más espectaculares secuencias de vídeo del juego, leer las biografías de los diversos personajes y contemplar decenas de galerías de arte.

Por otro lado, **este apartado de "Recompensas" también te dará la opción de cambiar el traje de Lara y activar algunos trucos** (algunos tan útiles como no ahogarse nunca, y otros simplemente curiosos).

Gracias al extra especial "Unidades de estilo", podrás **recorrer algunos escenarios adicionales**. Vamos, que te aún te queda mucho por descubrir. Disfrútalo, merece la pena.



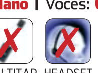
DESBLOQUEABLES

DESBLOQUEABLES

Compañía **Crystal D.** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

Review PlayManía nº 101
Guía en PlayManía nº 102





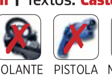
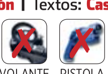
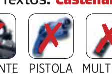
















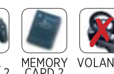















DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

PS2 | AVENTURA DE ACCIÓN

Tomb Raider Anniversary

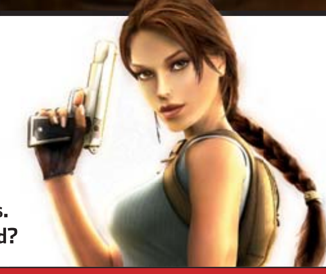




AVENTURA DE ACCIÓN
PLAYSTATION 2




Tomb Raider Anniversary



Lara se lanza a la búsqueda del Scion, enfrentándose a nuevos retos. No estará de más indicarle dónde están las reliquias ocultas ¿verdad?

LECCIONES DE SUPERVIVENCIA

Los escenarios del juego son extremadamente hostiles, plagados de variados y peligrosos enemigos, complejos puzzles y accidentadas ruinas. Aquí tienes algunos consejos:

A LA HORA DE DISPARAR

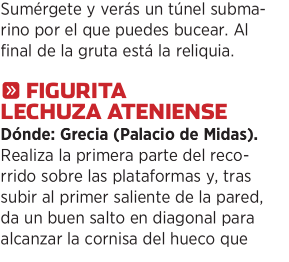
• **Aprende a esquivar a la vez que disparas.** Cuando tu enemigo intente darte caza, realiza acrobáticos esquives y podrás salir airoso de la embestida al tiempo que le hieres.
• **El disparo a la cabeza es particularmente eficiente**, así que ejecútalo cuando puedas.
• **Sitúate en lugares elevados** a los que tu adversario no pueda llegar y acribíllale a balazos desde allí. Te resultará especialmente útil contra las fieras.

PARA RESOLVER PUZZLES:

• **Memoriza los patrones de movimiento** de las trampas (toma notas si lo necesitas) o morirás.
• **Interactúa con el entorno**, en especial disparando a todo lo que resulte sospechoso.

PARA DESPLAZARTE

• **Muévete con precaución.** La mayoría de las veces los salientes y cornisas que te pueden servir de apoyo están pintados de blanco, así que no arriesgues saltando sobre otras zonas.
• **No realices saltos exageradamente largos** y fija bien la trayectoria antes de brincar.
• **A la hora de bucear, pulsa ▲** para incrementar tu velocidad, ya sea por falta de oxígeno o por la proximidad de criaturas.


SUPERVIVENCIA

RELIQUIAS

» BOTELLA DE BALLENA ASESINA

Dónde: Perú (Cuevas).
Tras abrir el último portón, observarás que justo encima se desplaza hacia delante otra de las varas de balanceo. Vuelve a subirte a la varilla del contrapeso de la derecha y, en cuanto empiece a girar, salta para poder asirte del saliente de la siguiente pared. Después desplázate por esa pared y salta a la barra que está justo sobre la puerta. Vuelve a saltar para encaramarte a la pared de enfrente y asciende un par de palmos. Ahora salta hacia atrás y alcanzarás la segunda varilla que cuelga sobre la puerta. Desde allí, salta a la pared de enfrente y trepa hasta la plataforma de la reliquia.

» VASO KERO

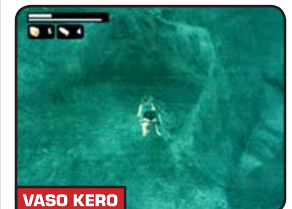
Dónde: Perú (Valle Perdido).
Una vez que la presa baje y corte parcialmente el flujo de agua, sube hasta arriba y déjate caer al agua unos metros antes de la presa. Sumérgete y verás un túnel submarino por el que puedes bucear. Al final de la gruta está la reliquia.

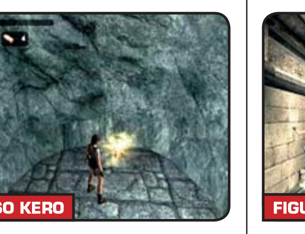
» FIGURITA LECHUZA ATENIENSE

Dónde: Grecia (Palacio de Midas).
Realiza la primera parte del recorrido sobre las plataformas y, tras subir al primer saliente de la pared, da un buen salto en diagonal para alcanzar la cornisa del hueco que


BOTELLA DE BALLENA


BOTELLA DE BALLENA


VASO KERO


VASO KERO

FIGURITA LECHUZA


FIGURITA LECHUZA

verás a tu izquierda. Calcula las distancias. Revisa la zona y, tras unas piedras, podrás recoger la reliquia.

» PROTOMO DE GRIFO

Dónde: Grecia (Palacio de Midas).
Ve a la terraza de la izquierda y tira con tu gancho de la anilla de la columna más cercana. Moverás los conductos, bloqueando algunas llamas. Desde la terraza donde bajaste la primera palanca, corre por la pared derecha con el gancho y agárrate al saliente del fondo. Déjate caer a la rampa y salta rápidamente para asirte a otro saliente. Asciende hasta la repisa de tu derecha y salta atrás para alcanzar otra rampa. Avanza por las barras de equilibrio y llegarás al pedestal de un pilar. Salta a la siguiente rampa y pulsa ✖ rápidamente para agarrarte al ventanuco donde hay una palanca. Bájala y el pilar de arriba subirá y aparecerá la reliquia a sus pies. Debes llegar en menos de 50 segundos.

» GATO MOMIFICADO

Dónde: Egipto (Templo de Khamoon).
Cuando tengas las cuatro piedras de los símbolos elevadas, sube por la pared situada a la derecha de la puerta cerrada y desplázate hacia las columnas de la derecha. Salta por las cúspides de las cuatro piedras hasta poder entrar por el ventanuco del fondo. Dentro encontrarás la reliquia.

» ÍDOLO DE HORUS

Dónde: Egipto (Santuario del Scion).
Arroja al agua la piedra dorada que puedes ver a la altura de las rodillas de la gran estatua de la derecha. Después, baja el nivel del agua y vuelve a colgarte del símbolo del costado de la estatua para que bajen las rejas. Entra de nuevo por ahí, ahora aupándote en la caja. Un a vez arriba, baja hasta alcanzar el saliente circular de la pierna izquierda de la estatua y cuélgate después del símbolo dorado de la pared. Verás que unas rejas se abren junto a la cabeza de la estatua. Vuelve a subir el nivel del agua con las dos palancas y recoge la reliquia.

» CÁLIZ DEL TORMENTO

Dónde: Isla Perdida (Minas de Natla).
En cuanto recuperes tus pistolas, regresa a la cueva inicial y dispara a las cajas azules que cuelgan sobre el agua. Al caer y romperse la de la derecha, revelará la reliquia.

» TEA DE LA AMARGURA

Dónde: Isla Perdida (La Gran Pirámide).
Sitúate sobre el puente de la última estancia y dispara al adorno del techo que verás unos pasos más adelante. El objeto caerá y se abrirá un boquete al final del puente. Déjate caer por la rampa y engánchate de la anilla para balancearte sobre la lava. Salta al túnel que verás frente a ti, avanza hasta poder subir una escalerilla y recoge la reliquia en el hueco de arriba.


PROTOMO DE GRIFO

PROTOMO DE GRIFO


GATO MOMIFICADO


ÍDOLO DE HORUS


CÁLIZ DEL TORMENTO


TEA DE LA AMARGURA



Transformers: The Game



Extras del espacio exterior

Además de defender o conquistar la Tierra en el modo principal, con los Transformers también podrás realizar submisiones, poner a prueba tu habilidad o desbloquear extras:

SUBMISIONES

PUNTOS DE HABILIDAD

PERSONAJES G1

SUBMISIONES

En cada escenario hay 4 submisiones. Para activarlas necesitas encontrar entre 20 y 80 cubos de energón en ese escenario. Hay 100 en cada uno y los verás a simple vista. Para activar las submisiones debes encontrar los cubos azules especiales. Cuando tengas los cubos de energón necesarios aparecerán en tu mapa como un punto azul. Estos son los tipos de submisiones:

Persecución: debes cazar 4 coches y destruirlos. Siguen una pauta en su desplazamiento, intercéptalos.

Carroñero: encuentra los engranajes en el límite de tiempo. El área de búsqueda es limitada, y según te muevas en el mapa aparecerán los engranajes más cercanos a ti.

Sumo: expulsa a los drones en el límite de tiempo. El escenario es reducido, y los drones explotan cuando los lanzas contra la barrera de fuerza.

Conducir: una carrera de checkpoints. Debes pasar por todos y llegar al último dentro del tiempo.

Atacar: destruye a todos los robots enemigos en un tiempo limitado.

Destrucción: llena al 100% la barra de destrucción haciendo añicos todo lo que encuentres a tu paso.

PUNTOS DE HABILIDAD

Los consigues realizando ciertas acciones. En la parte superior de la pantalla se irá llenando una barra de iconos. Si llegas a 5 habrás conseguido el punto de habilidad. Varían en cada misión y pueden ser de estos tipos:

Deslizar: debes realizar un derrape lo más largo que te sea posible con tu vehículo terrestre.

Velocidad: mantener la máxima velocidad durante un tiempo.

Salto: realizar un salto lo más largo posible convertidos en vehículos (usa las rampas).

Lanzamiento: debes lanzar un objeto lo más lejos que puedas (coge un objeto, apunta lo más alto que puedas y lánzalo).

Heroísmo (Autobots): lucha contra los Decepticons sin recibir daño.

Mal (Decepticons): lucha contra los Autobots sin recibir daño.

Destrucción (Decepticons): destruye todo a tu alcance.

PERSONAJES G1

En la sección Extras hay una sección en la que puedes activar el aspecto clásico de algunos robots del juego. Una vez lo logres, para verlos debes activarlos en el menú de Extras, sección Personajes G1, seleccionando "Sí" para cada personaje.

G1 Optimus: consigue los 20 ítems Autobot 1.

Robovisión Optimus: acaba la campaña Autobot.

G1 Megatron: consigue los 20 ítems Decepticon 2.

G1 Repintado de Jazz: prueba con este truco: en el menú en el que puedes seleccionar Campaña, Extras y Créditos, pulsa esta combinación: ←, ↑, ↓, ↓, ←, ↑, →. Un breve flash iluminará la pantalla si lo has hecho bien y ya podrás seleccionar a Jazz repintado en Personajes G1, dentro de Extras.

G1 Repintado de Starscream: igual que con Jazz, pero metiendo esta vez la siguiente combinación: →, ↓, ←, ←, ↓, ↑, ↑.

Compañía **Activision** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

12+

Review PlayManía nº 103
Guía en PlayManía nº 104












DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

PS2 | ACCIÓN





Play manía

ACCIÓN
PLAYSTATION 2

TRANSFORMERS
THE GAME

ACTIVISION

Transformers: The Game



Aquí tienes la localización de todos los ítems ocultos que se esconden en el juego, tanto los del bando Autobot como los del bando Decepticon.

ÍTEMS OCULTOS: AUTOBOTS


LOS SUBURBIOS (3)

» CAPÍTULO 1
LOS SUBURBIOS

1. Centro Comercial: en lo alto del edificio central del centro comercial.
2. Planta de Energía: en lo alto del tanque de combustible en el centro de la planta.
3. Instituto: en el tejado de un edificio del instituto.
4. Casa de Sam: baja la carretera de la casa de Sam hacia la ciudad. En el primer edificio a la izquierda, en el tejado tras un cartel.
5. Bobby Bolivia´s: en la parte trasera de uno de los edificios del fondo de la tienda de coches de segunda mano Bobby Bolivia´s.

» CAPÍTULO 2
MÁS DE LO QUE TUS OJOS VEN

1. El Campo de béisbol: en el parking al lado del campo de juego.
2. El Campo de béisbol: desde ese lugar, en la manzana mirando hacia el frente y la izquierda, en un tejado.


PRESA HOOVER (2)


LOS SUBURBIOS (5)

3. Comisaría de policía: justo detrás del edificio del fondo lo encontrarás.
4. Comisaría de policía: en el centro de una manzana cuadrada de edificios que está detrás de la primera manzana enfrente de la comisaría.
5. Planta de Energía: dentro del parque que hay al lado del instituto y frente a la planta de energía.

» CAPÍTULO 3
DENTRO DE LA PRESA HOOVER

1. Área de control: en la sala central del área (debes haber superado la misión en la que la abres).
2. Laboratorio de contención: junto a Megatron (debes haber superado la misión en la que entras en el laboratorio).
3. Túnel norte A: en la estructura frente al túnel, trepa al primer nivel.
4. Túnel sur C, D: desde el punto amarillo de la Misión 3 de este capítulo, avanza hacia el norte y mira en el primer recoveco a la izquierda.


ÚLTIMA DEFENSA (2)


MÁS DE LO QUE TUS OJOS VEN (2)

5. Túnel sur C, D: ¿ves el punto de la Misión 1? Pues en el otro lado del muro, en un pequeño entrante marcado como una zona negra en el mapa.

» CAPÍTULO 4
LA ÚLTIMA DEFENSA

1. Parque Central: Junto a una torre de agua en el tejado de uno de los edificios que rodean el parque (cerca de la estatua del pájaro).
2. Parque Central: lo encontrarás junto a la gran estatua del pájaro.
3. Parque Central: sitúate en el obelisco mirando a los edificios de enfrente. En la tercera manzana hacia el norte, en una esquina de un tejado, ya cerca del mar.
4. Zona de obras: en lo más alto del rascacielos más alto de esta zona sur.
5. En el tejado del edificio alto cerca del punto de la misión 3 “Por los caídos”.


ÚLTIMA DEFENSA (4)

ÍTEMS OCULTOS: DECEPTICONS

BASE MILITAR (3)

» CAPÍTULO 1
BASE MILITAR SOCCENT

1. Base Militar: cerca del edificio a la derecha del punto de la Misión 1 (Tormenta de arena).
2. Base Militar: Cerca de la zona de tiendas de campaña y la cancha de basket, busca un edificio con dos grandes antenas. Está detrás.
3. Depósito de suministro este: a simple vista, sobre una valla, cerca de los tanques.
4. Pueblo Beduino: a simple vista en el centro del pueblo.
5. Pueblo Beduino: en las estaciones de comunicación junto al pueblo. Cerca de una en forma de “L” que hay al lado de otra estación cuadrada.

» CAPÍTULO 2
LA CAZA DE SAM WITWICKY

1. Centro Comercial: en el centro de una manzana entre el Centro Comercial y el campo de béisbol.


CAZA DE SAM WITWICKY (5)

CIUDAD DE MÁQUINAS (1)


BASE MILITAR (5)

2. Bobby Bolivia´s: hallarás este nuevo ítem en el túnel de la autopista cercana a la tienda de coches usados de Bobby Bolivia´s.
3. Central de Energía: lo encontrarás dentro del parque que hay al lado del instituto.
4. Casa de Sam: búscalo detrás de la casa marrón que se encuentra entre dos casas blancas y que tiene un ítem de salud justo en la puerta. No tiene pérdida
5. Zona Residencial Norte: entre dos casas en el camino sin salida.

» CAPÍTULO 3
UNA REUNIÓN DE FUERZA

1. Depósito de tanques: entre dos edificios cerca de la montaña.
2. Zona de recreo: entre dos edificios cerca del campo de béisbol, en una carretera curva.
3. Barrio Residencial: en medio de una manzana circular, lo verás enseguida.

REUNIÓN DE FUERZA (1)


CIUDAD DE MÁQUINAS (3)

CAZA DE SAM WITWICKY (2)

4. Almacén del Aeropuerto: detrás de un edificio cerca del gran contender de fuel, lindando con el desierto.
5. Almacén del Aeropuerto: en el tejado de un edificio cercano al gran contenedor de fuel, pero ya fuera del almacén.

» CAPÍTULO 4
CIUDAD DE LAS MÁQUINAS

1. Parque Central: en el tejado de un edificio en la manzana al sur del Parque Central.
2. Parque Central: en el tejado de un edificio en la manzana al suroeste del Parque Central.
3. Parque Central: en el tejado de un edificio en la manzana al sureste del Parque Central.
4. Parque Central: en el tejado de un edificio en la manzana al oeste del Parque Central.
5. En la esquina suroeste de la ciudad, en la zona de las sombrillas.


REUNIÓN DE FUERZA (3)


CIUDAD DE MÁQUINAS (5)








Spider-Man 3

Extras y tareas arácnidas

Conseguir el 100% del juego no es tarea fácil, si tenemos en cuenta que hay un montón de submisiones por hacer, tareas secundarias, etc. Suerte que aquí te lo contamos todo...



TAREAS SECUNDARIAS

Acabar todas las misiones del modo principal significa completar sólo el 48% del juego. Para llegar al 100% debes completar todas estas tareas:

- **Realizar Patrullas Policiales hasta acabar con las cuatro bandas y que la policía controle el 100% de la ciudad.**
- **Completar todos los desafíos y las carreras.**
- **Conseguir todas las Mejoras del personaje.**
- **Hacer todas las fotos.**
- **Coger los Spider-Emblemas (50) y trozos de Meteorito (100).**

Para los dos primeros puntos... pues te toca tener paciencia y recorrer la ciudad acabando carreras y peleando con las bandas. En los 3 restantes te echamos una manita:

Hacer todas las fotos

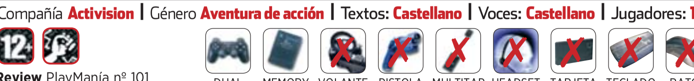
En la sección "Progreso del Juego" del Menú principal, puedes ver la lista de las 35 fotos. Las fotos de los enemigos finales sólo puedes sacarlas durante los combates con ellos durante la aventura, así que no se te olvide! Para hacerlas casi todas la táctica es la misma: aléjate del enemigo, saca la cámara pulsando ↑ en la cruceta y centra el objetivo en el malo hasta que se ponga de color verde, momento en el que debes sacar la foto con L1. No obstante, te damos un par de consejos:

- **Foto a Morbius:** Házsela cómodamente cuando quede pegado en tu telaraña y listo.
- **Foto a Morbius debilitado:** La más fácil de todas: al comienzo de la Misión 19, cuando está tirado en el suelo de la azote.
- **Foto a Grito:** Lo mejor es que esperes al combate final con ella en la Misión 20, ya que en la Misión 18 es más difícil porque te lanza descargas sónicas en cuanto te dispara.
- **Foto a Eddie Brock:** debes hacérsela cuando se disfraza de Spider-Man, en la Misión 21. Cualquier momento vale.

Lista de mejoras

A medida que ganamos puntos de mejora, podemos ir desbloqueando nuevos poderes y habilidades para Spidey. Lo que pasa es que están distribuidos en forma de telaraña, y para desbloquear muchos de ellos necesitas antes conseguir otros.
Mira el número asociado a la mejora en esta red y la tabla del interior para saber cómo conseguirlos todos:





Compañía **Activision** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**









Review PlayManía nº 101
Guía en PlayManía nº 102

PS2 | AVENTURA DE ACCIÓN

Spider-Man 3

Play manía

Play manía

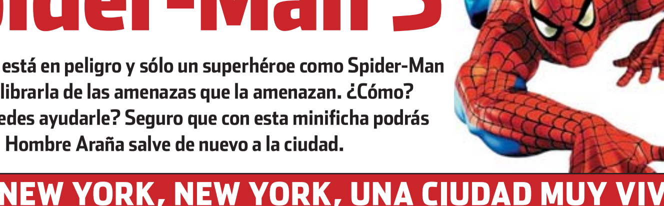
AVENTURA DE ACCIÓN
PLAYSTATION 2

SPIDER-MAN 3
THE GAME

ACTIVISION.

Spider-Man 3





Nueva York está en peligro y sólo un superhéroe como Spider-Man es capaz de librarla de las amenazas que la amenazan. ¿Cómo? ¿Qué no puedes ayudarle? Seguro que con esta minificha podrás hacer que el Hombre Araña salve de nuevo a la ciudad.

NEW YORK, NEW YORK, UNA CIUDAD MUY VIVA



» ALERTAS POLICIALES

Disponibles desde la Misión 3. En tus paseos por la ciudad oirás las alertas de la radio de la policía. Pulsa ▲ si quieres resolver alguna y aparecerá un marcador que te llevará a ella. **Son de todo tipo:** auxilio a accidentados, rescate de rehenes, desactivación de bombas, detención de criminales. **Realizándolas ganas experiencia** para las Mejoras de Héroe.

» PATRULLA POLICIAL

La policía y cuatro bandas (la Tribu Basura, los Terroristas H, Apocalipsis y los Cola de Dragón) **pugnan por el control de la ciudad.** Si tras la Misión 3 miras el mapa (botón Select) verás el porcentaje que domina cada facción, además de círculos que indican a qué banda pertenece cada zona y la posición de los informadores.





Habla con uno de estos informadores para comenzar una **Patrulla Policial: una sucesión de cuatro misiones contra los intereses de la banda en cuestión**. Si fallas alguna, la Patrulla Policial quedará abortada. Si no, la zona pasará a ser controlada por la policía.
Para conseguir el 100% del juego, debes realizar todas la Patrullas hasta que la policía controle la ciudad. Además, sirven para ganar experiencia para las Mejoras de Héroe.

» CONSEJOS CONTRA LAS BANDAS

Todas las bandas de maleantes tiene tres tipos de enemigos: los básicos que pueden ir desarmados o llevar escudos y otras armas; los acróbatas que esquivan tus ataques ágilmente; y los grandes y más resistentes.





Contra los primeros, cualquier táctica vale (usa ● para quitarles el escudo si lo tienen o pégales con el traje negro puesto). **A los acróbatas intenta pillarles por sorpresa lanzándoles una plasta de red.** Así los paralizarás y podrás dejarles K.O. fácilmente. **Con los grandes puedes luchar a puñetazos,** pero usar la mejora Potencia de Aplastamiento (mantén ● y, cuando te subas en ella, pulsar ▲) es más efectivo y seguro.



LISTA DE MEJORAS

Nº	MEJORA	EJECUCIÓN O EFECTO	COSTE	REQUISITO
		CUERPO A CUERPO		
1	Combo de 3 golpes	■, ■, ▲	Gratis	Superar la Misión 1
2	Combo de 4 golpes	■, ■, ■, ▲	1 punto	Mejora 1
3	Combo de 5 golpes	■, ■, ■, ■,▲	3 puntos	Mejora 2
4	Potencia arrolladora	Aumenta el daño cuerpo a cuerpo	6 puntos	Mejora 3
5	Combos de 6 golpes	■, ■, ■, ■, ■, ▲	10 puntos	Mejora 4
		MONTURAS		
6	Montar con Red: (Ante enemigos fuertes)	Mantén pulsado ●	Gratis	Supera Misión 9
7	Potencia de Aplastamiento: (Ante enemigos fuertes)	Mantén pulsado ●, ▲	1 punto	Mejora 6
8	Potencia de Directo Montado: (Ante enemigos fuertes)	Mantén pulsado ●, ■, ■, ■	3 Puntos	Mejora 7
9	Mejora de Salud	Aumenta el tamaño de la barra de salud	3 puntos	Mejora 8
10	Telarañas Montado	Mantén pulsado ●, ●	6 puntos	Mejora 8
11	Mejora de Salud	Aumenta el tamaño de tu barra de salud	10 puntos	Mejora 10
		ATAQUES CON RED		
12	Tirón con red	Mantén pulsado ●, ▲	Gratis	Superar Misión 4
13	Rodeo con red	Mantén pulsado ● y gira el stick L	Precio 1	Mejora 12
14	Martillo con red	Mantén pulsado ●, ■	Precio 3	Mejora 13
15	Redes más fuertes	Aumenta la duración de las plastas de telaraña	Precio 3	Mejora 14
16	Redes extremas	Aumenta la duración de las plastas de telaraña	Precio 4	Mejora 15
17	Duración del Rodeo	Aumenta la duración del Rodeo con red	Precio 6	Mejora 14
18	Potencia de Martillo	Aumenta la potencia de Martillo con Red	Precio 10	Mejora 17
		SALTOS		
19	Salto	Stick L en dirección al enemigo, L2	Gratis	Superar Misión 5
20	Directo en salto	Stick L en dirección al enemigo, L2, ■	1 punto	Mejora 19
21	Mejora de Velocidad	Más velocidad al balancearte y esprintar por la pared	1 punto	Mejora 20
22	Aplastamiento en Salto	Stick L en dirección al enemigo, L2, ▲	3 puntos	Mejora 20
23	Redes en Salto	Stick L en dirección al enemigo, L2, ●	6 puntos	Mejora 22
24	Mejora de velocidad	Más velocidad al balancearte y esprintar por la pared	10 puntos	Mejora 23
		ACROBACIAS		
25	Salto doble	✖, ✖	1 punto	Supera la Misión 3
26	Salto desde la pared	Stick L hacia la pared, ✖	1 punto	Mejora 25
27	Spider-Man Volador	✖, ✖, ✖ (ganas adrenalina al ejecutarlo)	3 puntos	Mejora 26
28	Salto Cargado Alto	Aumenta la altura del salto cargado	3 puntos	Mejora 27
29	Salto Cargado Máximo	Aumenta la altura del salto cargado	6 puntos	Mejora 28
30	Espiral	Mientras caes, ✖, ✖, ✖, ✖ (ganas adrenalina al ejecutarlo)	6 puntos	Mejora 27
31	Picado de Cabeza	Mientras caes, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖ (también ganas adrenalina al ejecutarlo)	10 puntos	Mejora 30
32	Mejora de Velocidad	Mayor velocidad al balancearte y esprintar por la pared	Puntos 10	Mejora 31
		ATAQUES AÉREOS		
33	Gancho	Mantén pulsado ▲	Gratis	Superar Misión 8
34	Bomba en picado	✖, ▲	1 punto	Mejora 33
35	Mejora de salud	Aumenta el tamaño de tu barra de salud	1 punto	Mejora 34
36	Terremoto	✖, mantén pulsado ▲	3 puntos	Mejora 34
37	Potencia de los ganchos	Aumenta la potencia de los ataques gancho	6 puntos	Mejora 36
38	Mejora de salud	Aumenta el tamaño de la barra de salud	10 puntos	Mejora 37
		ATAQUES DE ADRENALINA		
39	Ataques Vertiginosos	Mantén pulsado L1, pulsa ▲, gira stick L	**3 puntos**	Mejoras 10 y 17
40	Acelerón Vertiginoso	Mantén pulsado L1, pulsa ■, gira stick L	Gratis	Mejora 39
41	Acelerón Cañón de Redes	Mantén pulsado L1, pulsa ●	6 puntos	Mejoras 22 y 27
42	Remate Arácnido	Mantén pulsado L1, pulsa ▲	2 puntos	Mejoras 3 y 36
43	Acelerón en un remate	Mantén pulsado L1, pulsa ▲	4 puntos	Mejora 42



Harry Potter y la Orden del Fénix

Los secretos de Hogwarts

Para moverte con libertad por el mágico colegio de Harry y sus amigos, necesitarás los santos y señas de los cuadros y pasadizos del lugar. ¿No te los sabes? Apunta, apunta...

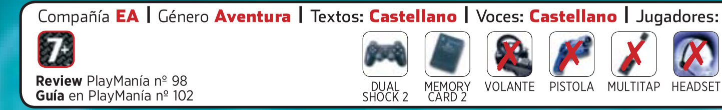


ASTRÓNOMO · LA COMILONA · SR. DE ROJO CON BARBA

SANTOS Y SEÑAS DE LOS CUADROS

Algunos cuadros del colegio te preguntarán sobre la historia de otras casas de Hogwarts, y para poder acceder a su correspondiente pasadizo tendrás que buscar a un alumno de esa casa en cuestión por la que te están preguntando y hablar con él. Dichos alumnos suelen estar bastante cerca de los cuadros en cuestión, y suelen ser de los primeros que nos encontramos a lo largo de la aventura, así que no tendrás demasiados problemas en dar con ellos, aunque de todos modos te indicamos a continuación dónde suelen estar para que te sea más fácil:

CUADRO	DÓNDE	SANTO Y SEÑA
La Dama de Blanco	Entrada a la sala común de Gryffindor	Pregúntale al alumno de Gryffindor que está en la escalera.
Profesor de Ravenclaw	Segundo piso en la Gran escalera	Habla con la alumna Ravenclaw que está en el vestíbulo del comedor (Ravenclaw lleva las franjas del jersey azul y negra).
La Comilona	En la Gran Escalera	Baja una planta y pregúntale al cuadro del señor barbudo que está en el centro de la planta.
Sr. Asustadizo	En el pasillo que conduce a Herbología	Usa los hechizos para bajar los tapetes de la pared y tapar los cuadros que le molestan.
Giffard Abbot	Segundo piso de la gran escalera	Pregúntale al alumno de Hufflepuff que está en el vestíbulo de la planta baja.
Señor de negro con libro	Séptimo piso	Usa Incendio sobre la telaraña que cubre a su otro cuadro, este está justo antes de las escaleras de caracol que dan a la Torre del Reloj.
Bruja de Slytherin	Pasillo de Mazmorras	Pregunta a uno de Slytherin.
El Astrónomo	Planta de Mazmorra de la gran escalera	Pregúntale si su pasadizo lleva al séptimo piso.
Joven con pelos de punta	En la Biblioteca	Dile el titular del periódico que dejan las lechuzas en el comedor.
Boris el Desconcertado	Pasillo del tercer piso	Pregúntale a Myrtle en el baño.
Sr. De Rojo con barba	En la gran escalera	Busca las tres caras.



Compañía **EA** | Género **Aventura** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

7+

Review PlayManía nº 98
Guía en PlayManía nº 102

DUAL SHOCK 2 · MEMORY CARD 2 · VOLANTE · PISTOLA · MULTITAP · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

PS2 | AVENTURA

Harry Potter y la Orden del Fénix



Play manía

AVENTURA
PLAYSTATION 2

Harry Potter y la Orden del Fénix

EA ELECTRONIC ARTS

Harry Potter y la Orden del Fénix

El regreso de Voldemort ha puesto en alerta a toda la comunidad mágica. Harry, Ron y Hermione necesitan encontrar a los miembros del ejército de Dumbledore para hacer frente al oscuro mago. ¿Quieres ayudarles? Te contamos dónde están...

CÓMO LOCALIZAR A TODOS LOS MIEMBROS DEL ED

» ANTHONY LODGINS
Está en el pasillo inferior de la torre del reloj.

» LAS GEMELAS PADMA Y PARMATI
Ve a buscarlas a la sala de Adivinación y habla con ellas.

» DEFIENDE A SUSAN
Ve al patio y vence a los dos matones que la están molestando.

» MICHAEL CORNER
Está en el puente de piedra.

» ZACHARIAS SMITH Y LOS DEBERES
Ve a la biblioteca y habla con él. Para que se una al ED le tienes que ayudar antes con los deberes.
El Libro de los Monstruos está en la última estantería derecha de la sala del fondo de la biblioteca y la hierba en la enfermería. Por último, te preguntará la fecha de la muerte de uno de los fantasmas, éste se aparecerá y Zacharias se unirá el ED.

» LA TRAMPA DE ANGELINA THOMPSON
Regresa al comedor y habla con ella, que está atrapada detrás de la silla grande del final de la sala.



ANTHONY LODGINS

Usa Wingardium, pon la silla al lado de la mesa y entra por la puerta donde está Angelina. Baja las escaleras y habla con ella.

» LOS FUEGOS ARTIFICIALES DE GEORGE Y FRED
Una vez en el cobertizo, sube una de las escaleras y quítale las fundas a las barcas. Coloca las cajas que Fred y George te pasan en las barcas y cúbrelas de nuevo.

» COLIN CREEVEY Y SU CÁMARA DE FOTOS
Sube al patio de piedra por el camino detrás del cobertizo y entra en el patio empedrado donde está Colin. Para recuperar su cámara, quema la planta de la pared con Incendio y pon un banco cerca de la parte baja del muro. Luego sube y pasa por la pared para trepar por la tubería. Pasa por el saliente de la izquierda y cambia de tubería; sube y repara la tubería rota, sube por ella y arregla el saliente. Coge la cámara con Wingardium Leviosa y déjala caer.

» DEJA A TUS RIVALES PETRIFICADOS
Vuelve a la sala de Menesteres y enséñale a Colin el encantamiento Petrificus Totalus.


FUEGOS DE FRED Y GEORGE

» HANNAH ABBOT NO QUIERE SER VISTA
Ve a verla a la planta baja de la Gran Escalera. Te dirá que sólo irá a la reunión si nadie la ve. Sube la escalera del fondo derecho y habla con el cuadro del astrónomo que guarda el pasadizo a la séptima planta. Regresa y dile a Hannah cuál es el pasadizo.

» ERNIE Y EL TRABAJO DE POCIONES
Ve a la cabaña de Hagrid. Allí, habla con Ernie, consigue 5 plantas Moly (las blancas) y una planta de mandrágora. Las primeras están en el camino que lleva a la cabaña. La mandrágora está en la clase de Herbología de la Profesora Sprout, pero necesitas ponerte las orejeras de la pared para cogerlas. Luego vuelve y dale los ingredientes a Ernie.

» LUNA LOVEGOOD CUIDA DE LOS THESTRALS
Encuentra a Luna bajando el camino detrás de la cabaña de Hagrid. Habla con ella, coge la comida para los Thestrals y súbela al punto más alto del claro. Ponte en mitad del claro y usa Wingardium Leviosa, lleva la comida hasta la mitad del claro donde hay unas rocas que frenan a la comida, sube un poco más y repite dejando el alimento en la parte honda de lo alto del claro.


PETRIFICA A TUS RIVALES

» EL REENCUENTRO CON CHO CHANG
Ve a la Lechucería y y ayúdala a recuperar el paquete. Para ello, persigue a la lechuza hasta lo alto de la torre y arregla los postes para subir por ellos y atraparla.

» LAS CLASES DE DEFENSA DE SNAPE
Alertado por una premonición, Ron y tú vais al despacho de Dumbledore. Allí habla con Snape, que te enseñará a defenderte de la magia oscura. Para derrotarle, pulsa el stick derecho en la dirección opuesta a la que qué apunte con su varita.

» DE VUELTA A LA ORDEN DEL FÉNIX
Tras el incidente con el padre de Ron volvemos al cuartel de la orden del Fénix. Sube a la habitación de Ginny y ayúdala a encontrar los objetos escondidos: un collar detrás del cuadro, una caja debajo de un mueble, otro objeto en el mueble con libros y un libro en el mueble del fondo.

» EL SEVERO ENTRENAMIENTO DE SNAPE
Ve a las mazmorras con Snape para otra clase y luego a la sala de menesteres para enseñar el Espectro Patronum a los alumnos.

» LA TRAVESURA DE LOS PANTANOS PORTÁTILES
Ve al patio y habla con Luna. Coloca un banco cerca de la enredadera, sube al tejado y arréglalo; luego destruye la pared marcada con una X y pon el Pantano Portátil encima de la X de la fuente. Lanza Incendio y convierte el patio en un vergel.

ERNIE Y SU TRABAJO

Ve al reloj de la torre y mueve los engranajes de sitio con tu varita. Sube y pásale a tu compañero los tres engranajes que faltan, colócalos en sus lugares y mira cómo el reloj se vuelve loco.
Localiza a las gemelas en el pasillo anterior al baño de los Prefectos y ayúdalas a verter la Poción Bocazas en el altavoz. Pon un banco encima de otro y sube. Ve al tercer piso y sabotea otro altavoz más en la entrada al Viaducto y el cuarto en el primer piso cerca del cuadro del fraile cervecero.
El penúltimo altavoz está en el pasillo antes de la Biblioteca y el sexto en el patio de entrada.
Reúnete con Gynny Weasley en el Patio de las Transformaciones. Ve al árbol grande del patio, ejecuta Accio y baja el pantano. Aparecerán unos estudiantes que buscan pelea, vénceles y pon el pantano sobre la X. Ábrelo con Incendio o Depulso.

» AYUDA A COLIN DE NUEVO
Regresa a la Lechucería para ayudar a Colin a entrar en ella. Para lograrlo, quema la planta de la pared con ayuda de los otros tres magos y trepa por la torre usando las cañerías d y los salientes de ésta. Entra por la ventana de la planta baja y coloca los paquetes en los huecos marcados con una X. Luego sube arriba del todo, arregla el escalón de piedra y sal por la ventana para bajar por las cañerías.

» LOS GEMELOS VUELAN ALTO
Ve al patio empedrado, trepa por la tubería hasta la zona superior, deja caer el pantano al suelo y baja a abrirlo. Aparecerá Malfoy, que te dirá que vayas a ver a Snape para una clase.


DERROTA A LOS MALFOY

Tras la clase, ve al quinto piso a ver a Fred y a George y activa un pantano. Ahora controlarás a los gemelos montados en escoba para activar las cajas de fuegos artificiales.

» VENCE A LOS MALFOY
Tras el "incidente" con Umbridge apareces en la cabaña de Hagrid. Sube la colina y lucha contra Malfoy y sus aliados en el círculo de piedra. Es el turno de Sirius y Harry, que tendrán que vencer a Lucius malfoy y su compañera.

» LA GRAN BATALLA FINAL
Luchas contra Voldemort manejando a Dumbledore. Comienza con Desmaio y sigue con Expelliarmus. Cuando tu rival ataque lanza Protego a la vez que te mueves. Cuando Voldemort se vaya alejando será que está más debilitado. En un momento dado aparecerá en lo alto de la fuente: usa Protego y ataca en cuanto te dé la oportunidad. Cuando parezca que te ha vencido, Harry te defenderá y será el momento de derrotar a Voldemort con la técnica que te enseño Snape: expulsa a Voldemort de los recuerdos las veces que haga falta y conseguirás que desaparezca.

» MISIÓN DESBLOQUEABLE: LAS ROPAS DE LUNA
Se desbloqueará una vez que hayas terminado el modo Historia. La primera prenda está en una mesa del comedor y la segunda en la mesa de la Biblioteca. La tercera se encuentra junto al cuadro en la entrada al Viaducto. La cuarta a los pies de la fuente del patio de la torre del reloj. La quinta en el patio de entrada, bajo unas hojas que hay que barrer con la escoba que verás al lado.


LA BATALLA FINAL

Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo

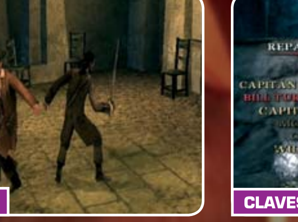
Play manía

Claves y consejos "piratas"

Como buen pirata que eres, seguro que querrás encontrar todos los tesoros y secretos que esconde la aventura, ¿verdad? Pues nada más fácil que seguir leyendo...


CONSEJOS




CLAVES



CLAVES

CONSEJOS PARA LOS BUENOS PIRATAS

En la batalla

• **Durante una pelea evita que te rodeen.** Muévete, haz combos y trata de proteger tu espalda con cualquier elemento del escenario.

• **Mientras luchas, ten en cuenta cuál es tu objetivo principal.** A veces tendrás que desplazarte de un lado para otro o defender a otros piratas.

• Utiliza la pistola, las dagas y las bombas cuando te sobrepasen los enemigos o necesites eliminarlos rápidamente.

• **Cuando tu salud baje de 60 puntos**, usa un pollo para recuperarte. Que no te preocupe gastar tus reservas; cuando se te acaben los pollos, encontrarás más rompiendo las cajas que tengas cerca o al eliminar a un enemigo.

Obtener recompensas

• **Repasa todos los rincones de los escenarios** para completar todas las submisiones y obtener recompensas.

• **Para saber cómo obtenerlas todas,** entra en el menú cueva del tesoro.

Cómo afrontar un duelo

• **Durante los duelos** (uno contra uno donde tan sólo puedes avanzar o retroceder en paralelo) usa el ▲ cuando puedas para tomar ventaja y dañar a tu rival con los objetos del escenario.

• **Es muy importante que te protejas.** Usa L1 y contraataca rápidamente para dañar a tu adversario.

• **Mantente atento,** ya que en ocasiones tendrás que pulsar combinaciones de botones para salir airoso.

LAS CLAVES DE LA AVENTURA

A lo largo de la aventura encontrarás estos tipos de submisiones:

• **Colgantes cangrejo:**
Rompe todas las cajas de los niveles para obtener, además de oro, los colgantes plateados con forma de cangrejo.

• **Combo de golpes:**
Ejecuta las combinaciones de golpes sobre tus enemigos para superar estas submisiones. Ten en cuenta que si te golpean o tardas demasiado en propinar los golpes, se interrumpirá el combo. Para no perder tiempo cuando derrotes a un pirata pulsa ✖ para saltar sobre otro.

• **Jackanismo:**
Debes estar atento para ayudar a Jack pulsando los botones que te indiquen en pantalla rápidamente. Son 10 combinaciones que no debes fallar ni tardar en pulsar.

• **Botín:**
Rompe todas las cajas de los niveles para obtener el oro que te exigirán. También obtendrás oro al derrotar a tus enemigos.

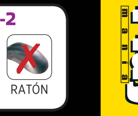
• **Dados piratas:**
En algunos poblados podrás jugar una partida de dados para ganar oro. Para participar deberás recaudar previamente 30 monedas. El juego consiste en adivinar cuántos dados de un número saldrá entre los jugadores. Dispondrás de comodines que te facilitarán la victoria, aunque no deja de ser un juego de azar. Ganará quien obtenga todas las monedas de los participantes.

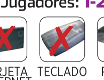
• **Póquer pirata:**
Se juega en algunas aldeas. Igual que para los dados, necesitas 30 monedas. Se juega con las reglas básicas del póquer con dos cartas cubiertas (el resto al descubierto) y gana quien se quede con todo el dinero de los participantes a base de apuestas.

Compañía **Disney** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

12+

Review PlayManía nº 102
Guía en PlayManía nº 103





DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN


PS2 | ACCIÓN


Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo


Play manía

Play manía

ACCIÓN
PLAYSTATION 2

PIRATAS del CARIBE
EN EL FIN DEL MUNDO

Disney

Piratas del Caribe
En el Fin del Mundo



Explorar los siete mares, librar duelos a espada y experimentar la vida del pirata... seguro que te apetece ¿a que sí? Pues que no se te olvide llevar esta ficha.

MISIONES

» PRISIÓN FORTALEZA
Tutorial. Aprende a luchar con Jack.

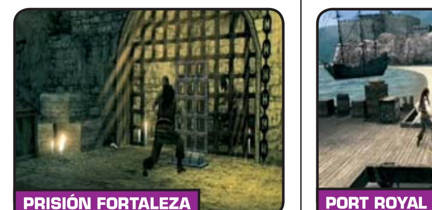
Submisiones

• **Derrotar enemigos:** elimina a 10 piratas. Avanza y enfréntate a todo el que se ponga por delante.
• **Prisioneros:** libera a 4 prisioneros de las cárceles.Acércate a ellos y pulsa ▲ junto a los mecanismos del suelo.
• **Enemigos "Olé":** elimina a cuatro enemigos: cúbrete con L1 y contraataca pulsando ✖.
• **Nivel de notoriedad:** consigue 1.500 puntos en nivel de notoriedad. Lo alcanzarás luchando.
• **Además:** en el nivel podrás hacerte con: colgantes cangrejo (4), puntos por combos de golpes (15), jackanismo y botín (850).

» ISLA DE PELOGOSTOS
Avanza eliminando a todos los enemigos que se crucen en tu camino.

Submisiones

• **Rescate:** muévete por la isla y libera a los 9 presos de la tripulación colgados en jaulas. Repasa bien todos los rincones de la isla, porque hay caminos que no se ven a primera vista y que te llevarán a zonas secretas.
• **Además:** en el nivel podrás hacerte con: colgantes cangrejo (4), Combo de golpes (15) y Botín (1.000).

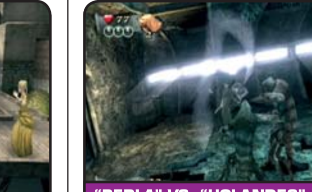


PRISIÓN FORTALEZA

» PORT ROYAL
Para liberar al pirata que van a ahorcar, libera al resto de piratas encerrados en las cárceles, luego cierra las puertas que dan al patio, rompe las bases del escenario y prende las mechas de los barriles explosivos.
Cuando te toque escapar, pelea cerca de las cajas que bloquean el acceso al puerto. Tienes el tiempo justo para acceder a lo alto del puerto.

Submisiones

• **Carteles de "se busca":** en las paredes de los edificios de la ciudad encontrarás 3 carteles donde aparece la cara de Will. No tendrás dificultad en encontrarlos y arrancarlos de la pared pulsando ▲.
• **Hombre sigiloso:** usa los 4 puntos de acción sigiloso para deshacerte de 4 enemigos. Para ello, entra en la plaza con cuidado y camina detrás de los soldados hasta que se detengan delante del barril.
• **Robo del ron, parte 1:** en la calle encontrarás a un pirata que te pedirá ayuda para robar el ron de una posada cercana. Acepta ayudarle y acércate al posadero en la plaza. Habla con él y escoge las siguientes frases para alargar la conversación: segunda, primera, primera, primera y primera. De esta manera lograrás cumplir tu objetivo.



PORT ROYAL

• **Persona perdida:** al comienzo del pueblo encontrarás a una mujer que te pedirá que encuentres a su marido. Éste se encuentra en un callejón hablando con otra mujer (tiene un signo de exclamación sobre su cabeza).
• **Además:** en el nivel podrás hacerte con: colgantes cangrejo (4), Dados piratas, Botín (500), Combo de golpes (17) y Jackanismo.

» "PERLA" VS. "HOLANDES"
En la Perla, elimina al pirata que se dirigirá a por Will por un lateral.

Submisiones

• **Derrota enemigos:** elimina a 10 piratas en la cubierta del barco.
• **Evita ser detectado:** En la cubierta del Holandés, evita que te vea el pirata subiendo por las escaleras.
• **Además:** podrás hacerte con: colgantes cangrejo (4), Botín (600) y Combo de golpes (20).

» TORTUGA
Tendrás que afrontar uno de los duelos más complicados.

Submisiones

• **Abofetear:** habla con las 10 mujeres del poblado con un signo de exclamación en la cabeza para que te suelten un tortazo.
• **Robo de ron, parte 2:** protege a los piratas que transportan los barriles de ron de los demás. Evita que los otros piratas de la ciudad pasen al carguero del fondo.
• **Además:** podrás hacerte con: colgantes cangrejo (5), Póquer pirata, Botín (1.500), Combo de golpes (21) y Jackanismo.



"PERLA" VS. "HOLANDES"

» ISLA CRUCES
Cuando veas a Jack desenterrando el cofre evita durante 50 segundos que le tiren bombas.

Submisiones

• **Ídolo de oro:** está en una cueva oculta detrás de la catarata cuando cruces el río.
• **Cofre enterrado:** al final de la isla, durante 50 segundos evita que los enemigos lancen bombas a los que tratan de desenterrar el cofre.
• **Además:** Colgantes cangrejo (4), combo de golpes (30) y Jackanismo.

» "PERLA" VS. "KRAKEN"
Dentro del barco, espera a que los piratas carguen los cañones protegiéndolos de los tentáculos y dispara a la boca del calamar gigante.

Submisiones

• **Enemigos "Olé":** elimina a 5 malos arrojándolos por un precipicio de una patada. Para ello, cúbrete (L1) y contraataca con ✖.
• **Rescate:** protege a los piratas que se acercarán a los cañones durante el ataque del Kraken. Colócate a un lado del cañón y golpea el tentáculo hasta que el pirata termine de cargar el cañón. No dejes que ninguno muera.
• **Además:** podrás hacerte con: colgante cangrejo (4) y Combo de golpes (7).

» SINGAPUR
En la lucha en el palacio de Sao Feng, acude en ayuda de los demás piratas. Para saber dónde tienes que ir, fíjate en la flecha.



ISLA CRUCES

Cuando te toque escapar de Singapur y llegues a un puente cortado, usa los lanzacohetes para escaquearte de los soldados.

Submisiones

• **Viejos enemigos:** avanza por las calles de Singapur y acércate a los ciudadanos con el signo de exclamación sobre la cabeza.
• **Recauda la deuda:** acércate a los tres ciudadanos que tienes un signo de interrogación en la cabeza para hablar con ellos y amenázales para que te den el dinero que te deben. Usa siempre la frase más intimidante para que te den lo que te corresponde.
• **Además:** Colgante cangrejo (4), Dados piratas y Combos de golpes (15).

» LA TUMBA DE DAVY
Durante toda la misión, es importantísimo que no pises en ningún momento la arena, ya que si lo hicieras, las arañas del desierto te quitarían mucha vida. Recuerda, camina siempre sobre terreno duro.

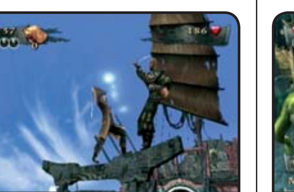
Submisiones

• **Además:** en este nivel podrás hacerte con: Botín (750 puntos), Combo de golpes (26 puntos), Jackanismo y Colgante cangrejo (4).

» BATALLA NAVAL
En este nivel tan sólo debes preocuparte de luchar lo mejor que puedas, ya que durante un buen rato lo único que tendrás que hacer será acabar con una serie de enemigos que aparecerán dispuestos a cortarte "en filetes".

Submisiones

• **Que no te den:** derrota al temible Señor de la piratería Sao Feng sin que te golpee en ningún momento.
• **Además:** en el nivel podrás hacerte con: Botín (850), Combo de golpes (22), Colgante cangrejo (4).



BATALLA NAVAL

» CIUDAD NAUFRAGIO
La dificultad añadida en este nivel la encontrarás a la hora de rescatar a los dos Lores Piratas.
Para ayudar escapar al que se encuentra borracho, utiliza la pistola para eliminar a los bandidos y disponer de tiempo suficiente para impedir que caiga al agua y se ahogue, con lo que fracasarías.
Para rescatar al otro tan sólo debes preocuparte de apagar las mechas de los explosivos mientras peleas (te dará tiempo de sobra).

Submisiones

• **Además:** en este penúltimo nivel podrás hacerte también con varias recompensas: Colgante Cangrejo (5), Dados piratas, Póquer pirata, Botín (650) y Jackanismo.

» EL MAELSTROM
Durante la lucha con tormenta debes tener mucho cuidado con los rayos y los remolinos que aparecen en el escenario, ya que si alguno de ellos te alcanza te harán mucho daño. Además, deberás estar pendiente de acudir rápidamente donde requieran tu ayuda.
Ya con Jack en la lucha final con el capitán, tendrás que usar los dos cañones para acercar los dos barcos. Cuando ambos estén pegados, el capitán saltará a la cubierta de la Perla. Atácale y olvídate de los demás soldados.

Submisiones

• **Derrota enemigos:** consigue que 8 enemigos sean electrocutados por el rayo o caigan en el remolino de Calipso.
• **Destruye objetivos:** aprovecha el remolino provocado por Calipso para destrozar 6 cajas del barco.
• **Además:** en el nivel podrás hacerte con: colgantes cangrejo (4), Combo de golpes (21) y Jackanismo.




EL MAELSTROM





Need For Speed Carbono

Claves para ser el mejor conductor

¿Quieres ser el amo de Palmont City sin que se manche tu preciosa carrocería? ¿Estás preparado para ser el mejor entre los mejores? Pues sigue leyendo...



LOS TERRITORIOS Y SUS AMOS

Para conquistar cada territorio deberás superar las pruebas y a sus jefes finales. Comenzar por uno u otro dependerá del coche que selecciones al principio. Podrás acceder a las pruebas de manera automática utilizando el mapa de tu menú, simplemente selecciona el evento y entra. O también, si lo que te gusta es dar paseos por la ciudad para tantear los territorios, **encontrarás unas grandes estrellas para iniciar los retos** con sólo apretar ↑ en la cruceta.

Debes tener en cuenta que **una vez que tengas un territorio en tu poder también te tocará defenderlo.** A medida que avances en el juego, los adversarios a los que derrotaste u otros nuevos atacarán tus calles y te retarán. **Puedes competir tú mismo o dejar que un miembro de tu banda se encargue.** Aunque si quieres un consejo, siempre estará mejor lo que hagas por ti mismo.

JEFES

Los retos de los jefes son todos iguales y se componen de tres pruebas consecutivas, lo que significa que si fallas el segundo o el tercer reto tendrás que volver a empezar.

• **Primer reto:** Es una toma de contacto con el jefe en un circuito para medir velocidades. **El que llega primero gana el desafío.**

• **Segundo reto:** Es una persecución casi imposible. **Comienzas siendo el perseguidor** y, aunque será muy difícil, tienes que procurar acercarte lo máximo posible a tu adversario, pasándole incluso para acumular la mayor puntuación posible. **Cuanto más te acerques más puntuación harás** y cuando más te alejes menos.

• **Tercer reto: Tú serás el perseguido,** y además de correr como un loco evitando que el amo del territorio se te acerque, tendrás como tiempo límite la puntuación que hayas conseguido durante el tercer reto.

De todas formas, si la diferencia cuando le pases en el segundo reto es suficiente, de al menos 10 segundos por delante, ganarás de forma automática y no tendrás que correr en la tercera prueba. Los es un alivio, ¿verdad?

Cuando hayas vencido a uno de los jefes tendrás derecho a una recompensa. Al igual que ocurría en *NFS Most Wanted*, **podrás escoger entre seis cartas sorpresa.** Tienes dos oportunidades para escoger, dos de las cartas son premio seguro con partes o pegatinas para tu vehículo. Y las otras cuatro son cartas sorpresa, aunque nunca perderás demasiado porque lo peor que te puede pasar es conseguir dinero extra o salvoconductos para la policía. Lo mejor es que si consigues una tarjeta rosada obtendrás el coche de tu adversario.

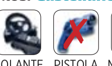


Compañía **EA Games** | Género **Velocidad** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

12+

Review PlayManía nº 95
Guía en Play GT nº 45





DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

PS2 | VELOCIDAD

Need For Speed Carbono





NFS Carbono

La poli te persigue mientras compites en un letal desfiladero donde un despiste significa el fin. ¿Tendrás suficientes agallas para superar este reto? Pues lo mejor es que no olvides llevar esta minificha en la guantera de tu coche.



MODO CARRERA

» ELIGE TU MÁQUINA

El comienzo del modo Carrera te dará una idea de cómo va a ser tu progresión a lo más alto: nada fácil. La gente no parece muy simpática, y nada más llegar a la ciudad ya te habrás metido en un lío en una carrera ilegal, un montón de dinero, y un tipo llamado Cross. Así que tienes que ganarte tu reputación desde el principio del juego.

"Escapa de Cross" en una vuelta lanzada, no te preocupes por el coche, que acabará destrozado.

Un poco más adelante podrás escoger entre tres maravillas: un Camaro SS (Muscle), un Alfa Romeo (Exotic), y un RX8 (Tunner). **Tu elección determinará los coches y partes del territorio que se van a desbloquear desde el comienzo**. Y por supuesto, la forma de conducir. Escoge con cuidado:

- **Los Muscle** son poco manejables pero tienen una aceleración envidiable. Para expertos pilotos.
- **Los Exotic** en cambio son el coche perfecto para los más novatos porque poseen el equilibrio justo entre manejabilidad, aceleración y velocidad punta.
- **Los Tunner** no son los más veloces pero se conducen como ningún otro, y están hechos para ser tuneados. Escoge el que más vaya contigo.


ELIGE TU MÁQUINA

» LOS COLEGAS

A medida que superes retos y pruebas, algunos viciosos de la velocidad como tú se te irán uniendo para formar tu propia banda.

Ellos **correrán a tu lado y te ayudarán a ganar las carreras**, cada uno según sus habilidades. Y es que los hay de tres tipos:

- **Bloqueadores:** se lanzan contra tus oponentes para obstaculizarles.
- **Lanzadores:** puedes correr tras ellos para aprovechar su rebufo.
- **Exploradores:** te ayudarán a encontrar todos los atajos que haya en el escenario.

Para utilizarlos en las carreras **deberás tenerlos seleccionados previamente**. Sólo **trabajarán para ti durante un limitado periodo de tiempo** en la carrera, porque el resto de ella intentarán ir a por todas como los demás.

Lo bueno es que **puedes llamarles en cualquier momento** para que te echen una mano. Sólo apretando ▲ activarás al que esté corriendo contigo para que cumpla su cometido. Dependiendo de su habilidad al volante se encargará de bloquear a tu rival más inmediato, buscarte un atajo o ponerse delante para que aproveches su posición. El resto, como es natural, depende de ti.



COLEGAS

También te garantizarán otras cosas interesantes como nitro, puntos extra, o descuentos suculentos al comprar tus caprichitos para el coche, así que elige bien a tu compañero. Recuerda que **sólo puedes usar un miembro de tu banda en cada carrera**. Correrá contigo y si finaliza primero te valdrá la victoria.

» MÁS COLEGAS

Necesitas una banda para que te ayude a ser el "amo" de la ciudad, pero primero tienes que hacer algunas cosas para llamar la atención de sus integrantes:

- **Colin:** tienes que vencer a Wolf.
- **Neville (bloqueador):** se unirá a tu banda al principio del juego.
- **Nikki (lanzador):** derrota a las tres "bandas" para que se una a ti.
- **Sal (explorador):** completa de 4 a 6 carreras.
- **Sampson:** derrota a Angie.
- **Yumi:** derrota a Kenji.
- **Yumi (explorador):** tienes que derrotar a Bushido.

» SPEEDTRAP

No es una carrera normal, aunque **también importa si llegas primero o no.** De lo que se trata es de **que pases por los controles dispuestos a lo largo del escenario a la mayor velocidad posible**. Puedes usar el nitro,


SPEEDTRAP


SPEEDTRAP

claro, de hecho es imprescindible que lo uses a medida que avances en tu dominio del territorio donde los enemigos son cada vez más rápidos. Así que **tu velocidad debe ser máxima al pasar por ese punto, ya que se irá sumando a las de los demás controles durante la carrera**. El que haya conseguido más cantidad de velocidad al final de la carrera gana. **Tus enemigos no dudarán en utilizar todas las artimañas posibles** para estropear tu velocidad punta en el momento más inoportuno. Tú no te cortes, y haz lo mismo con ellos. Ya sabes que aquí las trampas son casi una religión.

Si no llegas dentro del tiempo serás penalizado con algunos puntos menos de velocidad, así que intenta llegar el primero o al menos con la suficiente diferencia de velocidad.

» CARRERAS DRIFT

EL típico circuito Drift "puñetero". Divertido cuando al final le coges el puntillo, pero que al principio dejamos para lo último. Bueno, te vamos a dar unos cuantos consejos:

Como se trata de sumar puntos derrapando, **lo más fácil y que aprenderás enseguida es que si unes varios giros seguidos tus puntos se pueden duplicar, triplicar o quintuplicar** hasta el infinito mientras que no te choques contra el muro. Pero, ¿cómo demonios se hace un derrape controlado?

CHECKPOINTS

CARRERAS DRIFT

» DERRAPAJE CONTROLADO:

Básicamente **se trata de acelerar todo lo que puedas** (porque a mayor velocidad más puntos), **y apretar el freno de mano (R1) sólo una vez.** Lo justo para que al girar, tu coche mantenga la velocidad pero puedas seguir deslizándote sin problema.

Cuanto más derrapes dentro de las zonas pintadas en los circuitos cerrados, o las que están pegadas a los muros en carreras normales, más puntos conseguirás. Pero recuerda que si chocas los perderás todos de golpe. Procura ser cuidadoso y no intentes lucirte demasiado o fracasarás.

Ah, y **cuando compitas contra otros vehículos lo importante también es llegar antes de que finalice el tiempo**, así que procura no entretenerte demasiado en ningún momento para hacer los puntos necesarios.

» CHECKPOINTS

Aquí hay muy poco que explicar. Por lo general **darás una única vuelta tú solo en un circuito conocido, en el que tienes que intentar llegar lo más rápido que puedas a los puntos de control.** Tienes un tiempo determinado para llegar a cada uno y se te darán segundos extras por llegar antes de tiempo. Y si no llegas, ya sabes... **Es importantísimo realizar una salida perfecta** y usar todo el nitro que puedas gastar.


CIRCUITO


DERRAPAJE CONTROLADO

» CIRCUITO

Hay pocas pero sustanciales diferencias con el Checkpoint: **aquí hay adversarios y suelen ser carreras de más de una vuelta.** Lo más importante es llegar el primero a la meta, claro. Pero tus contrincantes no te lo pondrán fácil y utilizarán todas sus armas. No te olvides de hacer una salida perfecta.

En cuanto tengas algún miembro en tu banda ponlo a correr contigo. Cualquiera te servirá. Si se te atasca algún circuito en especial puedes usar primero un Explorador para descubrir los atajos. Y una vez que los conozcas, usar un Bloqueador o un Lanzador para ganar.

» CHALLENGE SERIES

NFS Carbono no se acaba en el modo Historia. Porque **en cualquier momento puedes ir a las Challenge series para echar una partidita en nuevos y más difíciles retos**: pruebas de Checkpoint, Speedtrap, Drift, persecuciones, circuitos o sprint, por ejemplo. **Si los ganas, se desbloquearán vehículos secretos y nuevos retos.** Para llevar un control más exhaustivo puedes ir a la opción de Reward Card dentro del menú principal, lugar en el que te informarán detalladamente de todos y cada uno de los retos que debes superar para conseguir todos los extras. Hay un montón por hacer, así que tienes juego para rato.


CHALLENGE SERIES




Los 4 Fantásticos y Silver Surfer

Movimientos fantásticos

Para ayudar a Los 4 Fantásticos a derrotar al Doctor Muerte y salvar el planeta, tendrás que aprender a manejar a fondo sus extraordinarios poderes. Te contamos cómo hacerlo:




PUÑETAZO ELÁSTICO

EMBESTIDA DE MARTILLOS

CALOR NOVA

MOVIMIENTOS DE ATAQUE

Nuestros héroes disponen de diversos ataques, divididos en combos simples (los que habitualmente deberás utilizar contra los enemigos menos peligrosos) y ataques cósmicos (más contundentes, que tendrás que llevarlos a cabo contra los adversarios más peliagudos y que te restarán esferas de energía cósmica). Estos últimos lo irás consiguiendo a medida que avances en el juego. Aquí tienes la lista completa por personaje:

Reed Richards:

Ataques simples
- Ataque elástico: ✖.
- Cabeza martillo: Mantener y soltar ✖.
- Bloqueo: L1
- Electrocución: Mantener ●.

Ataques cósmicos
- Puñetazo elástico: ■.
- Bola de trueno: ▲.
- Rebote cósmico: Pulsar ✖ con enemigo en el suelo.
- Puños ciclón: Mantener ■.
- Descarga lumínica: Presionar y mantener ▲.
- Carga elástica: R2.
- Embestida de martillos: ■ + ✖.

Sue Storm:

Ataques simples
- Golpes de fuerza: ✖.
- Ráfaga de fuerza: Mantener y soltar ✖.
- Bloqueo: L1
- Invisibilidad: ●.
- Burbuja de fuerza: Mantener ● y mover al mismo tiempo el stick izquierdo para desplazar la burbuja.

Ataques cósmicos
- Congelación: ■.
- Escudo: ▲.
- Puñalada de fuerza: Pulsar ✖ con enemigo en el suelo.
- Ola de congelación: Presionar y mantener ■.
- Protección de héroe: Presionar y mantener ▲.
- Carga de Fuerza: R2.
- Conmoción congeladora: ■ + ✖.

Johnny Storm:

Ataques simples
- Ataque bola de fuego normal: ✖.
- Hasta el cielo: Presionar y soltar ✖.
- Bloqueo: L1.
- Calor Nova: Presionar y mantener ●.

Ataques cósmicos
- Tormenta de fuego: ■.
- Remate de fuego: Pulsar ✖ con enemigo en el suelo.
- Incineración: Presiona y mantén el botón ■.
- Granada de fuego: ▲.
- Vórtice infernal: Presiona y mantén ▲.
- Cohete de fuego: R2.
- Llama Nova: Utilizar combinación ■ + ✖.
- Supernova: ▲ + ●.

Ben Grimm:

Ataques simples
- Puñetazos machacadores: ✖.
- Golpetazo de roca: Presionar y soltar ✖.
- Bloqueo: L1
- Caminar bloqueando: Presionar y mantener L1 + stick izquierdo.
- Agarrar: Presionar y mantener ●.

Ataques cósmicos
- Embestida poderosa: ■.
- Súper machaque: ▲.
- Golpe poderoso: Pulsar ✖ mientras el enemigo está en el suelo.
- Puñetazo al suelo: Presionar y mantener ■.
- Martinete: Presionar y mantener ▲.
- Aplauso cósmico: R2.
- Pisotón cósmico: ■ + ✖.
- Sacudida de martillo: ▲ + ●.


Compañía **2K Games** | Género **Acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**




















12+

DUAL SHOCK 2 | MEMORY CARD 2 | VOLANTE | PISTOLA | MULTITAP | HEADSET | TARJETA ETHERNET | TECLADO | RATÓN

Review PlayManía nº 103
Guía en PlayManía nº 104

PS2 | ACCIÓN

Los 4 Fantásticos y Silver Surfer



Los 4 Fantásticos y Silver Surfer



Entre tanto mamporro también habrá tiempo para hacerte con un montón de iconos secretos que te darán jugosos extras. Aquí tienes su localización:

SECRETOS 4F

» LA GUARIDA SKRULL: CRÁTER CÓSMICO

1. En la estancia opuesta a la primera puerta electrificada que ha de destruir Johnny.
2. En la siguiente estancia a la que llegarás, tu objetivo más inmediato será destruir la máquina que genera el campo de fuerza de la izquierda utilizando a Sue y sus bolas de fuerza invisibles y accederás a este nuevo secreto.
3. Al bajar por el elevador, coge el secreto que verás a la izquierda.
4. Lo encontrarás en la estancia del nivel inferior donde está el primer generador, justo pegado a él.

» LA GUARIDA SKRULL: CENTRO MINERO

1. Tras superar el primer desafío de Johnny, corre por el pasillo de la derecha y llegarás a una sala repleta de ítems. Destroza los del centro y aparecerá un secreto.
2. Antes de tomar el puente que te lleva a la zona final del centro minero, en la pequeña estancia del norte del mapa.
3. Al final del puente, toma el camino de la derecha y destroza el muro de piedra que verás abajo. Tras él se encuentra el secreto.
4. Antes del último desafío de Sue, busca al final del camino de la derecha.



CRÁTER CÓSMICO (2)

CENTRO MINERO (4)

» LA GUARIDA SKRULL: PLANTA DE PROCESADO

1. Toma el primer pasillo que verás a la izquierda, despliega a continuación el puente con Reed y crúzalo para encontrar el primer secreto de este nivel.
2. Junto a la sala del primer generador, lo encontrarás al abrir la puerta de la izquierda con Johnny.
3. Todavía en el nivel superior, búscalo en un hueco que verás a la izquierda al principio del último pasillo que conduce hasta el ascensor.
4. Llegado al nivel inferior, destroza a golpes con Ben o Reed el muro de piedra de la izquierda y avanza hasta encontrar el último secreto.

» LA GUARIDA SKRULL: EL NÚCLEO DE ENERGÍA

1. En el pasillo paralelo a los disparadores láser, abre con Ben la puerta de la derecha, mata a un grupo de skrulls y recoge el secreto.
2. Tras derrotar por primera vez a Kl´rt, toma la intersección a la derecha y sigue hasta el fondo.
3. Nada más entrar en laberinto de pasillos del final, ve a la izquierda y encontrarás otro secreto más.
4. Desde el punto anterior, regresa hasta la entrada del pequeño laberinto y dirígete al cuarto situado al noreste de tu posición para cogerlo.

» HIMALAYA: LA ALDEA TIBETANA

1. Tras derribar con Ben y Johnny el muro de hielo y rocas del norte del mapa, usa la burbuja de Sue para hacer sonar el "gong" oculto tras el muro de la izquierda. Al hacerlo, aparecerá el secreto 4F.
2. Tras solucionar el segundo puzzle, rompe el muro del lado izquierdo, toca el "gong" del fondo y será tuyo el secreto.
3. Pasado el "checkpoint", derriba el muro de hielo y roca del fondo, tuerce a la derecha y conseguirás tu premio si eliminas a un nutrido grupo de arañas-robot.
4. Aparecerá al final del último tramo de puentes si enciendes con Johnny la fila de cuatro lámparas.

» HIMALAYA: ATRAPADOS BAJO EL HIELO

1. Tras derrotar a la primera oleada de arañas-robot, retrocede por el puente hasta el principio para obtener este secreto.
2. En mitad del largo pasillo del extremo este, destroza el muro de piedra y enciende las cuatro lámparas para que surja la ficha dorada.
3. Justo después de superar el nuevo desafío de Reed de este nivel, destroza los cristales de la esquina del fondo y revelarás el tercer secreto de este nivel.
4. En el penúltimo pasillo del pasaje cristalino, tomando la desviación hacia la izquierda y destrozando el muro que te encuentres utilizando la potencia de los puños de Ben o Reed, lo encontrarás.





ATRAPADOS BAJO HIELO (4)

» HIMALAYA: EL TRONO DE CRISTAL

1. Desde el inicio, sigue el camino que lleva hasta el suroeste y avanza superando dos desafíos de Reed. Acabarás llegando a una estancia con estalagmitas de cristal. Las de la izquierda esconden el secreto.
2. Llegado a la intersección noreste, elige el camino de la izquierda y rompe el primer muro que veas en la pared con la ayuda de los puños de Ben. En la siguiente estancia, acaba con todos los robots y aparecerá el ítem del secreto.
3. Tras recoger el secreto anterior, ve a la izquierda hasta una estancia con dos filas de tres cristales. Para solucionarlo, usa a Reed y colorea los cristales más cercanos de igual manera que los del fondo. Si lo haces bien, otro icono secreto 4F será tuyo.
4. Avanza recto desde el punto de partida y ve hasta el fondo del pasillo que se abre a la izquierda tras un desafío para Reed.

» BASE MILITAR: MILICIA METÁLICA

1. En el extremo sureste del nivel superior, tras una puerta que romper con Ben.
2. Al final del pasillo central que comunica la parte este del nivel superior con la estancia inicial.
3. En el nivel inferior. En la plataforma en la que tienes que activar dos palancas, ve por el puente al norte y busca el icono secreto tras unos contenedores de vida.



MILICIA METÁLICA (4)

4. Tras el primer combate contra los robots, cruza un par de puentes y desvíate hacia la izquierda. Al fondo del pasillo hallarás la ficha dorada.

» BASE MILITAR: AUTODESTRUCCIÓN

1. Tras superar la primera barrera eléctrica rompiendo el generador, usa a Reed para abrir la puerta derecha de la siguiente estancia. Entrarás a un cuarto lleno de robots, entre los que está el secreto.
2. Mientras bajas por el pasillo del este, lo encontrarás escondido en un contenedor verde de una de las estancias.
3. Tras el primer enfrentamiento contra los robots de carga, sigue por el pasillo y luego ve por la pasarela de la izquierda. Al fondo, oculto entre un montón de estuches metálicos de vida se halla la ficha.
4. En la última esquina al sureste del mapa, justo antes de llegar a la computadora que hay que desactivar, verás una pared de metal. Tírala con Ben y recoge tu premio.

» BASE MILITAR: BASE SECRETA DE INVESTIGACIÓN

1. Destruye el primer dispositivo en la parte sur del mapa y se abrirá una compuerta que oculta un secreto en la sala de al lado.
2. Tras volar con Sue los dos dispositivos de la segunda sala de tuberías usando las burbujas de fuerza, entra por la puerta más a la izquierda de las dos recién abiertas y encontrarás el secreto en el contenedor verde que verás justo en la esquina derecha.
3. En la sala a la que accedes tras hacer explotar el cuarto dispositivo rosado, busca este nuevo icono junto a los robots de la esquina superior izquierda.



PERSECUCIÓN SHANGAI (3)

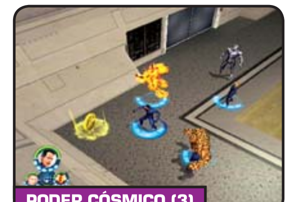
4. Tras pasar por el "checkpoint" del nivel, avanza hasta poder reventar dos dispositivos más con los poderes de Sue y recoge el último secreto del nivel en la puerta más alejada que se abre.

» HONG KONG: PERSECUCIÓN EN SHANGAI

1. Nada más comenzar, destroza la pared agrietada del lado izquierdo y recoge el secreto al otro lado.
2. En el vestíbulo posterior al primer combate contra el Doctor Muerte, activa con Reed el panel de la izquierda y abrirás una pequeña sala donde aguarda el secreto.
3. Tras llegar al segundo nivel inferior, verás al sureste una zona incendiada. Utiliza la bola de fuerza de Sue para hacer explotar todas las vigas y los escombros que bloquean el camino de la izquierda hasta revelar finalmente el secreto.
4. También en el segundo nivel inferior, dentro de un edificio, desviándote por el camino de la izquierda al noroeste del mapa y explotando con Johnny un camión cisterna que te cierra el paso.

» HONG KONG: EL PODER CÓSMICO

1. Justo en el recibidor en el que comienzas. Gírate y descubrirás el secreto en la esquina superior izquierda.
2. Al fondo del pasillo inicial, en el primer cilindro de cristal con energía cósmica, tras hacerlo explotar.
3. En el pasillo que lleva al noreste del mapa, tras el segundo combate múltiple. Explota las bombonas blancas de la izquierda.
4. En la primera parte del combate final contra el Doctor Muerte, destroza el cilindro azulado de la esquina superior derecha y el último secreto será tuyo.





PODER CÓSMICO (3)

Scarface: The World is Yours

Cuestión de respeto y poder

Puedes ser el tipo más duro del mundo. Y el más listo. Pero si no tienes ambición, valor y estos trucos y consejos, nunca llegarás a ser un auténtico Señor del Crimen.

TRUCOS

CUESTIÓN DE BOLAS

REPUTACIÓN

TRUCOS

Pausa el juego, elige la opción "Trucos" e introduce estos passwords, según el efecto que quieras conseguir:

Varios
- Disminuir presión policial: **FLYSTRT**
- Disminuir presión bandas: **NOBALLS**
- Medidor de pelotas lleno: FPATCH
- Munición al máximo: **AMMO**
- Rellenar salud: **MEDIK**

Ropa
- Traje negro: **BLACK**
- Traje azul y gafas: **BLUESH**
- Tony con traje gris: **GRAY**
- Traje gris y gafas: **GRAYSH**
- Camisa hawaiana con gafas de sol: **HAWAIIG**
- Traje de colores con gafas de sol: **SANDYSH**

Misiones
- Babylon Club Redux: **S13**
- Deliver: **S12**
- Freedom Town Redux: **SO7A**
- Nacho Contreras: **S09**
- Nacho's Tanker: **S10**
- The Dock Boss: **A51**
- Un-Load: **S11**

Coches
- Reparar vehículo: **TBURGLR**
- Spawn 4x4 Bodog: **BUMMER**
- Spawn Ariel MK III: **OLDFAST**
- Spawn Bacinari: **666999**
- Spawn Bulldozer: **DOZER**

Climatología
- Cambiar el tiempo: **MARTHA**
- Relámpagos: **SHAZAAM**
- Lluvia: **RAINY**

CUESTIÓN DE BOLAS

Para acumular bolas deberás llevar a cabo actos como estos:
- **Burlarte de un enemigo** una vez que lo hayas mandado al otro barrio y gritar obscenidades a tus adversarios en mitad de un tiroteo.
- **Realizar todo tipo de temeridades al volante**, como adelantamientos al límite o invadir el carril contrario.
- **Intimidar a los cabecillas de las bandas**, lo que además te servirá para disminuir la presión de las bandas.
- **Emplear el disparo manual** (sólo stick derecho, sin fijar con L1) en los tiroteos, lo que es muy arriesgado.

Cuando el indicador de bolas esté al máximo podrás activar la Furia Ciega, un estado que te convertirá en una máquina de matar invulnerable. Por cada enemigo que mates en este estado recuperarás parte de tu salud. La acumulación de bolas te permitirá de igual forma conseguir mujeres fatales.

LA REPUTACIÓN

Para que Tony Montana consiga ir trepando puestos dentro del escalafón criminal, será vital que adquieras puntos de reputación.
Existen ocho niveles de reputación, a través de cuales irás ascendiendo en función de la puntuación que vayas acumulando. Estas son las principales maneras de obtener puntos:
- **Completando misiones,** lo que te abrirá la posibilidad de comprar tapaderas, acto que a su vez hará que tu reputación se incremente más.
- **Terminar misiones también provocará que se desbloqueen** los artículos de la lista de exóticos, con los cuales podrás convertir tu casa en un palacio y a ti mismo en un mafioso respetado.

Según avanza el juego, los puntos necesarios para ir subiendo de rango serán mayores, lo que te obligará a realizar grandes operaciones de narcotráfico e invertir todos los beneficios obtenidos en compras cada vez más sofisticadas y glamurosas.

Compañía **Vivendi** | Género **Aventura de acción** | Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**

















Review PlayManía nº 94
Guía en PlayManía nº 95

Scarface. The World is Yours

Play manía

AVENTURA DE ACCIÓN
PLAYSTATION 2

SCARFACE™
THE WORLD IS YOURS

VIVENDI UNIVERSAL

Scarface
The World is Yours



Para que Tony Montana vuelva a ser el más grande, saber realizar toda clase de misiones será vital para el negocio. De lo contrario, serás presa fácil de cualquier hampón de poca monta. Atento a nuestras indicaciones...

MISIONES SECUNDARIAS

» CARRERAS DE TRAFICANTE

Representadas por banderas a cuadros en el mapa. Pueden ser en modo contrarreloj o contra otros adversarios y con ellas podrás ganar una buena suma de dinero.

» PROVEEDORES

Cuando quieras negociar con un traficante **tendrás que superar un mini juego** parando una barra roja en un punto determinado. Si fracasas y no acuerdas un trato, tendrás que huir... Otro factor importante es que **la presión de las bandas sea baja**. Lo puedes conseguir pagando a las bandas en el menú de presión o distribuyendo cocaína entre pequeños camellos. Según avances, el rango de los proveedores y la cantidad de coca irán en aumento. No tardarás en tener que **transportar cargamentos de droga desde las islas a Miami**, acosado por piratas y guardacostas.
Si la presión es baja no tendrás que negociar con guardas que protegen a los proveedores, el acoso en el mar será menor y podrás elegir la embarcación con la realizar el viaje de vuelta.

» LAS PISTAS DE FÉLIX

Misiones en las que tendrás que salir airoso de tiroteos múltiples, cobrar deudas, realizar entregas, pegar palizas, etc. **Cumplir con éxito estos encargos te supondrá ponerte en contacto con proveedores de droga**.



CARRERAS TRAFICANTES

» MUJERES FATALES

A medida que vayas sumando puntos de reputación se te abrirá la posibilidad de conseguir mujeres fatales para tu mansión. En el mapa se iluminará una señal que te avisará de la presencia de una mujer fatal. Tendrás que acudir al lugar en cuestión y **convencerla de que vaya a tu mansión pulsando los botones que te digan**. Por cada una que consigas captar, obtendrás apreciables mejoras en cuanto a salud, bolas y resistencia.

» TRÁFICO CALLEJERO

Aparte de vendérsela a los dueños de tus tapaderas, la "mercancía" que robes puedes venderla a los camellos. Para ello, tendrás que superar el minijuego de pulsar dentro de la franja de éxito. **Si lo haces bien, podrás colocarles la mercancía a un precio más interesante**, (no más de cien gramos por encuentro).

» BLANQUEO DE DINERO

El dinero se puede blanquear en los bancos. Al hacer el ingreso tendrás que superar el minijuego de habilidad. **Dependiendo de donde detengas la barra, las tasas serán mayores o menores**.



PROVEEDORES

» MATONES

Podrás desbloquear a un trío de matones en el menú de exóticos.
• **El Chófer:** un conductor con el que realizar misiones de robo de vehículos, distribución de estupefacientes y trabajos de despiste policial.
• **El Ejecutor:** un matón experimentado en la lucha cuerpo a cuerpo y en el manejo de armas de fuego.
• **La Asesina:** una francotiradora de primer nivel con la que eliminar a cualquier rival a distancia.
Con estos tres personajes podrás llevar a cabo pequeñas misiones para incrementar ganancias y reputación.

» LA POLICÍA

Si te pasas "de la raya", tu visibilidad (la línea blanca que circunda el mapa) **subirá**, provocando que la policía se "interese" por ti. Tendrás que superar el minijuego de rigor. Si lo haces bien podrás seguir, pero si fallas perderás tu dinero en efectivo y tus drogas.
Cuando tu visibilidad llegue al máximo, una línea roja comenzará a crecer alrededor de la blanca y no podrás embaucar a la pasma. Tendrás que huir del radio de acción policial. Si la línea roja llega al límite, estarás perdido. **La sensibilidad de la línea de visibilidad es proporcional al grado de presión policial**, el cual también puedes rebajar pagando en el menú.



BLANQUEO DE DINERO



PISTAS DE FÉLIX

» LAS BANDAS DE MIAMI

En los cuatro distritos del mapa puedes ver distribuidas calaveras: son los centros de operaciones de las bandas callejeras. Si su presión es muy elevada harán todo lo posible por eliminarte o arruinar tus trabajos de distribución. Tu objetivo será eliminarlas, para lo cual deberás visitar sus zonas de control y emprenderla a balazos contra sus miembros.
Será indispensable que acabes siempre primero con el líder de la banda. Tampoco debes dejar escapar a ningún miembro, ya que dará el chivatazo y la banda no tardará en volver a recomponerse. **Sólo podrás exterminar bandas en los territorios de los que seas dueño** o que estén en disputa. En los otros se generarán bandas hasta que puedas acceder a él.

» DISTRIBUCIÓN EN MIAMI

Una vez que llegues a un acuerdo con un proveedor y abastezcas uno de tus almacenes con un alijo, podrás distribuir la mercancía por tus tapaderas y recoger las ganancias. Lo primero es **estudiar el mapa y trazar un recorrido que te permita visitar las tiendas en el menor tiempo posible.** Después súbete a un coche rápido y ponte en marcha. **El dinero lo tienes que recoger en la parte trasera de cada tapadera**, por lo cual a veces tendrás que acceder por atajos o estrechos callejones.



PISTAS DE SANDMAN

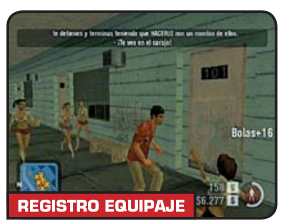


MUJERES FATALES

El mayor peligro en estas operaciones de distribución son **las bandas rivales, que pueden localizarte y asediarte**. Más complicado aún es cuando optan por asaltar una tapadera, lo que te obligará a intervenir con armas de fuego. Eso sí, **analiza los pros y los contras de cada situación**, porque en ocasiones te resultará más rentable seguir distribuyendo y abandonar la tapadera a su suerte (las reparaciones no suelen ser costosa) en lugar de enfrascarte en una refriega. **Antes de comenzar una distribución, reduce la presión de las bandas** y acaba con las que pululan por los alrededores. Una vez que hayas distribuido suficiente mercancía, aparca en la luz roja de los garajes junto a los bancos y blanquea el dinero.

» CONTRABANDO

Tendrás que viajar a la isla de Devil's Cay. Tu primer objetivo será llevar un barco al muelle de Blacksands. Una vez que lo hagas, unos piratas te lo robarán. Llama a uno de tus barcos exóticos con buen blindaje y persigue al yate robado sin destruirlo mientras te deshaces de otros barcos piratas que te acosan. Cuando el barco robado atraque, elimina a los piratas de la orilla y abórdalo. Deberás llevarlo de vuelta a Devil's Cay. Por el camino, un helicóptero comenzará a dispararte. Deténte unos segundos y abátelo. Cuando alcances el muelle de Devil's Cay, verás una fragata que te lanza torpedos. Atraca en la primera orilla de la isla sin que te descubra la fragata. Baja del barco, corre a la fragata y descarga sobre ella un par de bazokazos. Luego atraca en la luz roja.



REGISTRO EQUIPAJE



CONTRABANDO

» PISTAS DE SANDMAN

En las islas, Sandman te proporcionará pistas y misiones que te permitirán acceder a proveedores de drogas.

» REGISTRO DE EQUIPAJE

El gerente del hotel de Blacksands te pedirá que hagas una **sexación a golpe de puntapié de las prostitutas del local**. El objetivo, desenmascarar a los travestis camuflados entre ellas. Pulsa ■ para propinar una patada cuando sospeches que estás frente a un travestido. Si te equivocas, aléjate unos metros o las prostitutas te golpearán. Podrás distinguir a los travestis por sus facciones más duras y su barba.

» TERRITORIOS BANDAS

Tienes que acabar con un grupo de criminales. La primera hornada se apostará frente al hotel Blacksands, así que sitúate junto a la fachada y usa el rifle de francotirador. El segundo grupo ocupará los balcones del hotel. Corre al lado contrario y usa el rifle y la ametralladora. Sube a los balcones del hotel y llegará la última oleada. Tira de ametralladora para acabar con ellos cuando se acerquen.



TERRITORIO BANDAS



Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
David Villarejo
Ruth Caravaca, Jorge García, Gonzalo Vega Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega,
Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo,
Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas),
Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad **Gonzalo Fernández, Rosa Juárez**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Santiago de Compostela 94, 8ª Planta. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª Planta. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 54 07 77

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. Avda. Llano Castellano, 43, 2a planta.
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.C/ Aragón, 208, 3º -2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental

TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 12/2007
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

**Hobby Press
es una marca
de Axel Springer
España, S.A.**



axel springer

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía nº 105